**STEAMES TELJES JÁTÉK**
**A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES**

AUTOMOBILISTA
MOTORSPORTS SIMULATOR

# PC GURU

MAGYA… S LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2018. 10.
18010
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

# DESPERADOS

**Hosszú évek után visszatérünk a vadnyugatra, a közkedvelt taktikai akciójáték legújabb epizódjáról pedig magukat az alkotókat kérdeztük. Előzetes + exkluzív interjú és képek 6 oldalon.**

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

**IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!**
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

**ASSASSIN'S CREED ODYSSEY**
Az ókori Hellász minden eddiginél izgalmasabb és látványosabb napjai.

**FORZA HORIZON 4**
Ősszel tért vissza a patinás sorozat. Majd télen, tavasszal és nyáron is.

**SHADOW OF THE TOMB RAIDER**
Hogy lett Lara mindenki kedvenc Tomb Raidere? Most kiderül.

**ŐSSZEL LETT ÖT ÉVES A TOTAL WAR: ROME 2**
Mi pedig erről és a játékról beszélgettünk az alkotókkal.

JEFF
BRIDGES
CYNTHIA
ERIVO
DAKOTA
JOHNSON
JON
HAMM
CAILEE
SPAENY
LEWIS
PULLMAN
ÉS
CHRIS
HEMSWORTH
HÚZÓS ÉJSZAKA AZ
El Royale -BAN
MINDEN ÚT IDE VEZET
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
HAMAROSAN A MOZIKBAN
#ElRoyale
forumhungary.hu
FILMKOCKAK
FILM.KOCKAK

**SZERKESZTŐSÉG**

**Főszerkesztő**
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

**Szerkesztő**
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu

**Lapdesign, borító és tördelés**
Szűcs Péter

**Korrektor**
Talabér Krisztina

**Olvasószerkesztő**
Szöllősi Kristóf (SteelSaint)

**A szerkesztőség címe:**
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

**Hirdetésfelvétel:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

**Terjesztés**
Teimer Edina

**A kiadásért felel:**
a Kiadó ügyvezető igazgatója

**Kiadja a Skorpió Print Kft.**

**Lapterjesztés**
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

**Egy lapszám ára: 1995 Ft**

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft**

**Előfizetés és reklamáció:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

**POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262**
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomtatás:**
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

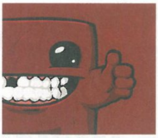
**Felelős vezető:** Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/10-es számához steames Automobilista PC-s, steames játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.



# 2018. OKTÓBER
# MINDEN A RÉGI?

Azt mondják, úgy szép az élet, ha zajlik. Nos, 2018 augusztusában én is ezzel szembesültem, elvégre vígan szerkesztgettem a Gurut, készítettem a következő Borzongást, amikor kiderült, hogy már nem kizárólag az utóbbinak, de bizony az előbbinek is a főszerkesztője leszek. Chocho döntését mind elfogadtuk és megértettük, eleve úgy gondolom, hogy ehhez a munkához szükséges a videojátékok korlátlan szeretete, az már más kérdés, hogy picit stresszes időszak lett a nyár vége és ősz eleje, miután már az előző számot is nekem kellett befejeznem. Persze, szeretem a kihívásokat, így egy szavam nem lehet, ráadásul ott van az is, hogy egy ilyen magazint elkormányozni hatalmas megtiszteltetés és egyben felelősség. Bár életemben a nyomtatott sajtó valamilyen formában mindig jelentős szerepet játszott, a Guru egy igazi legenda, egy olyan sztori, aminek ilyen fontos részévé válni nagyon nagy öröm. Komoly változásokra egyébként nem kell számítani, lényegében már több, mint három éve részt veszek a készítésben, több rovatot is indítottam, az előzetesekért és cikksorozatokért is én feleltem, és ezek ugyanúgy maradnak, ahogy a tesztek. Azaz, a Radar alatt kicsit karcsúbb lesz a továbbiakban – egyrészt azért, mert elég megterhelő 10 játékot bemutatni 4 oldalon, másrészt meg azért, mert több indie játékot tesztelünk. A Steam manapság már tele olyan független produkciókkal, amiket 20-50 euróért vesztegetnek, és úgy gondolom, hogy muszáj ezekről is hírt adnunk, nehogy feleslegesen dobjatok ki az ablakon ennyi pénzt, vagy esetleg olyan címekről maradjatok le, amik tényleg megérdemlik a figyelmet, nem véletlen a magas árazás.

Ehhez pedig írókra is szükség van, és a helyzet az, hogy az elmúlt fél évben kicsit megfogyatkoztunk. Chocho már nem tud annyit írni, JohnBart nem véletlenül hagyott itt minket, elvégre a Guru a főállás mellett már nem fért bele az idejébe, Lor ugyanígy volt ezzel, miközben Bate is maximum egy cikket tud bevállalni amellett, hogy egy közismert oldalon rovatszerkesztővé léptették elő. Kellett hát a vérfrissítés, amit leginkább a Borzongás íróival sikerült megoldani, de legtöbbjüket már ismerhettétek máshonnan is. Remélhetőleg tetszik a stílusuk, ami véleményem szerint tökéletesen illik abba a képbe, amit a Gurunál megszokhattatok.

És ha már szokások… ennyi hely talán elég a változásoknak, amik mellett tényleg minden a régi. Előzetesként a Desperados 3-at sikerült megkaparintani: Dreamer masszív interjút készített az alkotókkal, amiből Tenebra is informálódhatott, és ketten összedolgozva olyan hat oldalt rittyentettek, aminek tartalma talán minden felmerülő kérdésre választ ad. Klasszikus PC-s címről van szó, amire remélhetőleg a fiatalok is emlékeznek, ráadásul a címlapot díszítő artworknek sem tudtam ellenállni – némi tanácstalanságra ad okot a logo, de a kiadó és a stúdió többszöri kérdés után is megerősítette, hogy jelenleg ez a hivatalos, avagy hiába említik a játékot állandóan harmadik részként, a titulus szimplán csak Desperados. Ja, és köszönjük az exkluzív interjú mellett azt a pár képet is, amit először nekünk adtak ki a címlapsztorihoz.

Van még más interjúnk is, a visszatérő Hazai termés mellett ugyanis a most ősszel ötéves Rome 2 kapcsán kérdezgettük a Creative Assembly munkatársait, a válaszok pedig több helyen is érdekesek, egészen más színben tüntetve fel a stúdiót egy-egy kérdésben. Persze bőven van tesztünk és előzetesünk, sőt egészen nagy számban érkeztek a különlegesebbnél különlegesebb címek, továbbá az Assassin's Creed Odyssey és a Forza Horizon 4 már két héttel a megjelenés előtt beesett, hogy ennek hála idő előtt bekerülhessenek a lapba. Nem mellesleg mindkettőre érdemes beruházni, ezt már most elmondhatom. Ahogy sok más játékra is, de tudjátok mit? Nem fogok mindent elsorolni, tessék csak megnézni és elolvasni az összes tesztünket és előzetesünket, mert van bőven. Ezzel pedig hivatalosan is beindult az őszi szezon, csak győzzük idővel és pénztárcával. A sok játék mellett persze menjetek ki a levegőre is, néha álljatok fel, mozogjatok, foglalkozzatok mással is, na, és természetesen olvassatok minket. Plusz, ahogyan mindig,

**A GURU LEGYEN VELETEK!**
**Böjti**

## VOLT MÁR OLYAN JÁTÉKSOROZAT AZ ÉLETEDBEN, AMIT KIFEJEZETTEN UTÁLTÁL, DE A MINIMUM, HOGY NEM KEDVELTED, AZTÁN JÖTT EGY EPIZÓD, AMIRE VALAMI MIATT TELJESEN RÁKATTANTÁL? VAGY FORDÍTVA: VOLT MÁR OLYAN SZÉRIA, AMIT NAGYON SZERETTÉL, DE EGY ÚJ EPIZÓD KIFEJEZETTEN NEM TETSZETT, SŐT MEGUTÁLTAD MIATTA A SOROZATOT?

**Böjti**
Nekem speciel pont az AC Odyssey lett hatalmas meglepetés, mert a sorozattól már semmit nem vártam, erre igazi élményeket kaptam. A serpenyő másik oldalán pedig ott a Castlevania. Imádom a szériát, de amit a LoS2 nyújtott, nos, az botrány volt minden szempontból.

**Dreamer**
A mai napig egyidejűleg szeretem és utálom az AC-sorozatot. Az első résztől a Revelationsig minden részért rajongtam, aztán jött a 3, majd a Black Flag, és végképp elvesztett a széria. Évekig rá sem néztem az új részekre, most meg 66 órám van az Originsben.

**Peti, a dizájner**
Az igazság az, hogy nem igazán játszom. Ha van játék a közelemben, az a mobilon van, amit a kisgyermek rátölt. Ez kb. 17 másodperc, mert nem tudom, mit kell nézni, és mi a lényeg. De. A múltkor PUBG-ztem, az lehet, hogy volt 5 perc is, azt bírtam, de megöltek egy alsógatyában.

**SteelSaint**
Nálam az Assassin's Creed volt ilyen. A széria második részét egyszerűen imádtam, és a Brotherhood meg a Revelations is nagyon bejött, de a harmadik epizód annyira elvette a kedvem a sorozattól, hogy szinte rá sem néztem, amíg ki nem jött az Origins.

**Chocho**
Amik már ránézésre sem vonzanak, nem vesznek rá, hogy játsszak velük, de csalódás már több kedvelt sorozat esetében is ért. Az NFS, az AC, a CoD, a BF, a Quake, de még a GTA miatt is ráncoltam már szemöldököt, azonban egyiket sem utáltam meg. Az nem lenne zen.

**wilson**
Az egyetlen MGS rajongói oldal birtokosaként meglehetősen rosszul érintett, hogy a 4. életem egyik legnagyobb csalódását okozta, de szerencsére 2 évvel később a Peace Walker bebizonyította, hogy Kojima csak átmeneti elmezavarral küzdött, és tud még jó játékot csinálni.

**Bate**
Nekem az Assassin's Creed-szériával volt valami hasonló kapcsolatom: az első rész közepes volt, aztán a másodiknál előjött a szerelem, a Unitynél pedig elszakadt a cérna… Az Origins óta újra barátok vagyunk, de még azóta sem engedtem újra olyan közel magamhoz.

**bodak**
A Command & Conquer-játékokat imádtam egész a Generalsig, az volt az első törés. Aztán a 3. számozott rész reménnyel töltötte meg pici szívem, végül jött a 4., ami már nem kellett volna. Majd eljutottunk ide… ehhez a borzadványhoz. Most sírok, miért kellett ezt?

**Gebbbe**
Volt ilyen, a Flatout-sorozatot például az első két részig kifejezetten lehetett imádni, aztán a harmadik mindent elrontott, mivel nem a Bugbear készítette. Fordított példát nehéz mondani, talán a Witcher 3 jobban megfogott, mint az előzőek, eszméletlen jó lett!

**AliceWake**
Szériának nevezni túlzás, de Condemned folytatása kiábrándító volt. Hogy az Operation Raccoon Cityről ne is beszéljünk. De egyiket sem utáltam meg. A CoD: Ghosts viszont addiktív, azóta is imádom a szériát. De ez nem a játék érdeme, hanem azé, akivel elkezdtem.

# Tartalom

030

TESZT
## ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
Éveken át egy rossz vicc volt a sorozat, azonban a fejlesztők idén megemberelték magukat, hogy a széria egyik legjobbját ismerhessük meg.

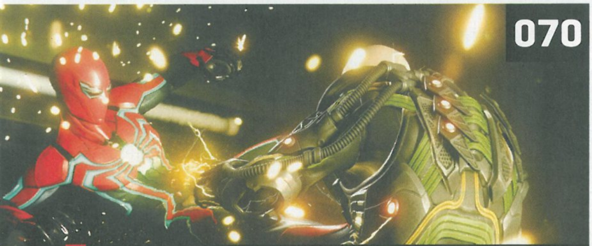
036

TESZT
## TWO POINT HOSPITAL
Hiányoznak a régi menedzselős játékok, esetleg maga a Theme-széria? Nos, imáid meghallgatásra találtak, sőt ez még egy új kezdet is lehet.

062

TESZT
## SHADOWS: AWAKENING
A Blizzard nem igazán sieti el a következő Diablo-epizódot, azonban nem kell szomorkodni, hiszen addig is érhetnek minket meglepetések.

070



TESZT
## MARVEL'S SPIDER-MAN
Ha azt mondjuk, hogy az eddigi egyik legjobb szuperhősös játék, talán nem is túlzunk, de azzal sem, hogy PS4-tulajoknak kötelező!

## ELŐZETES

008 Desperados 3
012 Desperados 3 interjú

## EARLY ACCESS

014 The Swordsmen X
016 Green Hell
018 Iron Harvest
019 Switchblade
020 Dying Light: Bad Blood
022 Fear the Wolves
024 Ground Branch
025 Fell Seal: Arbiter's Mark
026 Scum

## TESZT

030 Assassin's Creed Odyssey
034 FIFA 19
035 Pro Evolution Soccer 2019
036 Two Point Hospital
038 NHL 19
040 Boundless
042 Valkyria Chronicles 4
044 Dragon Quest 11: Echos of an Elusive Age
045 428: Shibuya Scrumble
046 V-Rally 4
047 NBA 2K19
048 Aggressors: Ancient Rome
050 Forza Horizon 4
052 Victory at Sea Pacific
053 Ultimate Fishing Simulator
054 Shadow of the Tomb Raider
058 The Bard's Tale 4: Barrows Deep
060 Fast Dust
061 Another Sight
062 Shadows: Awakening
064 Insomnia: The Ark
066 Destiny 2: Forsaken
067 Immortal: Unchained
068 Naruto to Boruto: Shinobi Striker
069 Black Clover: Quartet Knights
070 Marvel's Spider-Man
072 SNK Heroines: Tag Team Frenzy
073 Hover
074 Fist of the North Star: Lost Paradise

## HARDVER

086 Hardver és Tech hírek
088 Razer Blackwidow Elite teszt
090 MSI GS65 Stealth Thin 8RF teszt
091 Acer Predator Helios 500 teszt
092 Razer Raiju Tournament Edition teszt
094 Samsung Galaxy Note9 teszt
095 Xperia XZ2 Premium teszt

## ROVATOK

076 Mobiljátékok
078 Hazai termés
080 Radar alatt
082 Öt éves a Total War: Rome 2 - Interjú
084 Mentőöv
096 Levrov

# A HÓNAP TESZTJE 074

## FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

A közismert manga már több videojátékos feldolgozást is megért, de eddig egyik sem sikerült túl jól. Új szerzőnk érdekes és mindenre kitérő cikkben bizonyítja, hogy a Lost Paradise miért lett kivétel.

# A HÓNAP ELŐZETESE 008

## DESPERADOS 3

Amikor azt hittük, hogy az izometrikus nézetű taktikai akciójátékok kihaltak, egy lelkes stúdió nemcsak új életet lehel a zsánerbe, hanem annak egyik legnevesebb képviselőjét is feléleszti. Csodák márpedig vannak, mi pedig hatalmas örömünkben még interjút is készítettünk.

# A HÓNAP JÁTÉKA 050

## FORZA HORIZON 4

A Playground Games minden második évben visszatér, hogy valami igazán emlékezetes programmal lássa el az arcade autóversenyek rajongóit, a sikerszéria pedig idén is folytatódik, hiszen a műfaj talán legtökéletesebb darabja jelent meg. PC-n is.

**TELJES JÁTÉK:**

**5IYBRLY7WJ7393TTGBQQ**

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

# GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

**Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

**Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

**Mit tegyek, ha sérült az újság?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

**Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?**
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

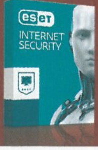
**Hogyan fizethetek elő az újságra?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

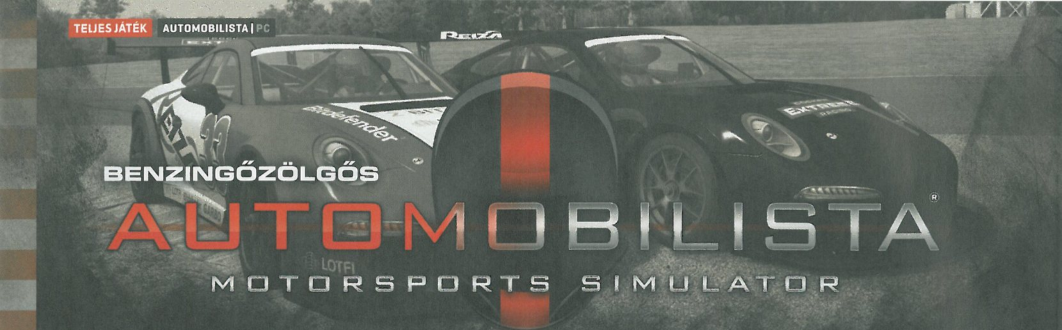
**Hol találok további információt a szerkesztőségről?**
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

**Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.**

# ESET KÓD: N84NS7YP

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. november 15-ig érvényes.





# BENZINGŐZÖLGŐS

# AUTOMOBILISTA®

## MOTORSPORTS SIMULATOR

[ÍRTA MCMACKO] **Benzingőz, süppedő aszfalt, forró levegő és eszeveszettül cikázó gépállatok – az Automobilista a motorsportok esszenciájával zsonglőrködik. Ehhez stréber szimulációs megoldásokat, változatos autókínálatot és sok-sok olyan apró részletet mutat, amely a legtöbb gázpedálra gerjedő gamer számára érdekes lehet.**

Üljünk be a volán mögé, és *Guruljunk ki* (hehe) a PC Guru következő teljes verziós játékával! Az Automobilista kőkemény szimulációt, a járgánykategóriák tekintetében pedig egyedi és színes készletet kínál. És mielőtt a kocavezetők sikítva menekülnének, csak azt tudjuk tanácsolni: ne szaladjatok messzire, a program úgyis utolér titeket. Az Automobilista nem idegeníti el az átlag játékost sem, részletes nehézségi és szimulációs beállításaival ugyanis könnyedén hozzáférhetővé teszi a valósághű versenyzést azok számára is, akik egyébként nagy ívben kerülik az önmagukat komolyan vevő autóverseny-játékokat.

Haver, láttam az öltözőben, hogy te vetted ki a szekrényemből az új Gurut! Nem haragszom, csak add vissza, és akkor kicsit lemaradok.

### KEREK KEREKEK, KOMOLY KASZTNIK

Az Automobilistáról az első pillanatban tükröződik, hogy a Reiza Studios munkatársai maximálisan komolyan vehető szimulátort szerettek volna letenni az asztalra. Valljuk be: ez a mutatvány sikerült is nekik. Ebben a játékban nem a menő kampányon, a filmszerű visszajátszásokon, az akción vagy a színpompás fényárban úszó autókon van a hangsúly, hanem rajtad, a kormányon, a versenyek hivatalos szabályain és természetesen a gondosan leképzett aszfaltcsíkokon. Az Automobilista szakajtónyi pályával várja a kíváncsi pilótákat, a felhozatalban pedig néhány klasszikus lokáció mellett komoly létszámban szerepelnek a Brazil automobil bajnokságok körei. Ez nem csoda, hiszen a fejlesztők származásukból kifolyólag természetes fókuszt állítanak a hazai dolgaikra is.

A dél-amerikai terepeket nem érdemes azonban lenézni, azokat ugyanis mindennek lehet nevezni, de elcsépeltnek vagy unalmasnak semmiképp. És ha ezektől az elsőre egzotikusnak tűnő helyszínektől valakinek hirtelen herótja támadna, még mindig ott vannak a klasszikus pályák és a közösség által épített területek, amelyeket érdemes levadászni a különböző rajongói platformokon. Apropó közösségi lehetőségek: bár az Automobilista nincs olyan brutális mod-háttérrel megtámogatva, mint mondjuk az Assetto Corsa, azért a játékhoz így is több száz okosságot tud az ember letölteni, ha egy kicsit körbenéz.

**Az Automobilista a részletes fizikának és hangeffekteknek hála varázslatosan adja át az autóversenyek hangulatát.**

Visszatérve a szimulációs lehetőségekre, a játék ezerszínű módon teszi skálázhatóvá fizikai modellezésének körülményeit. A készítők olyan táblázatokat és ábrákat mutogatnak a honlapjukon, amiket körülbelül tudományos, de minimum műszaki szakanyagokban szoktak elővenni. A terepen az aszfalt térbeli kiterjedése, a levegő állapota, de még a magassághoz mért levegősűrűség is befolyásolhatja az autó viselkedését. Emellett 24 órás napszakokat, változó kosz-kondíciókat, ebből következő (és elsőre elég durvának tűnő) mocskolódó kerekeket, valamint dinamikus kerékkopást is kapnak azok, akik a lehető legprofesszionálisabb modellezést várják el egy ilyen

**ADATOK**

KIADÓ
**Reiza**

FEJLESZTŐ
**Reiza Studios**

MŰFAJ
**verseny-szimulátor**

**INFO**

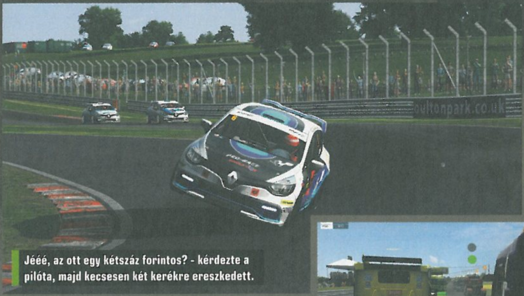
Az Automobilista 2016. február 29-én jelent meg, kizárólag PC-re. Steamen 27,99 euróba, vagyis nagyából 9000 forintba kerül.

**GÉPIGÉNY**

1,8 GHz processzor, 4 GB RAM, DX9-kompatibilis videokártya 1 GB VRAM-mal, 25 GB HDD.

## KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



Jééé, az ott egy kétszáz forintos? - kérdezte a pilóta, majd kecsesen két kerékre ereszkedett.

játéktól. Alapvetően durva érték, hogy a fizikai motor 720 Hz-es frissítéssel számolja a történéseket, akinek pedig megfelelő Force Feedback-es kormánykereke van, az akár 500 Hz-es beviteli frekvenciával is hajthatja a járgányokat. A cikkírónak ilyen eszköz nem volt a keze ügyében, de visszafogott modellezési beállítások mellett billentyűzettel is el lehetett karistolni az aszfalton. Ennél persze jobb megoldás egy digitális gamepad, de azzal is jobban járunk (brutál durva kormány nélkül), ha a klasszikus analóg karokkal és ravaszokkal rendelkező Xbox kontrollert alkalmazzuk a játékhoz. Apropó, fontos ismét hangsúlyozni, hogy ennyi durva finomság mellett sem érezzük majd magunkat vesztesnek. Ahogy fentebb is írtuk, a sok puhítási lehetőségnek köszönhetően olyan preferenciákat is belőhetünk magunknak, amelyek totál amatőrként is rávezetnek minket a játék és a mögötte álló sport befogadására, majd idővel akár a szeretetére.

És ha ez sem lenne elég, nyugtasson meg mindenkit az a tény, hogy a játékban extrémen sokféle versenyt indíthatunk, így a szokásos stock car versenyek mellett simán megférnek a rallycross-bajnokságok, a kamionos futamok, gokartösszecsapások, driftveretések... nem egyszer saját pályakészlettel, egyedi hangulatú helyszínekkel és autentikus, az adott versenyre jellemző hangulattal rendelkeznek ezek az opciók. Szinte biztosak vagyunk abban, hogy rövidebb távon mindenkinek lesz elképzelése arról, hogy melyik számba szeretne jobban beletanulni. A javaslat az, hogy inkább próbáljatok meg egy nektek szimpatikus, egyszerűbb lehetőségen keresztül belesüppedni a játékba, mert bizonyos vasszörnyek irányítása azért elvontabb megközelítést igényel a szokásosnál...

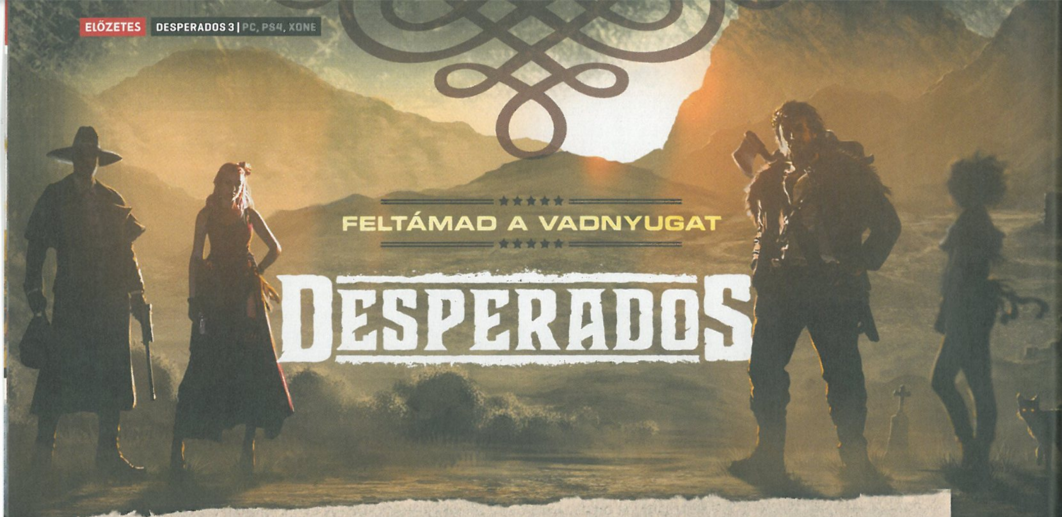
## FLANCMENTES DUKKÓZÁS

Természetesen a mese túl szép is lenne, ha az Automobilista mindenben élen járna. A játék egyik legfőbb hiányossága, hogy egyjátékos módban nem túl élvezetes a mesterséges intelligencia ellen küzdeni. Az AI eléggé darabosan veszi az akadályokat, és a tömegjeleneteket sem szereti elegánsan megoldani. Mondunk még egy kevésbé csábító dolgot: a játék látványvilága is elmarad a PC-n jól ismert csúcskategóriás versenyjátékok (pl. a Forza-sorozat) színvonalától, de ezzel együtt sincs szégyenkeznivalójuk a brazil grafikusoknak.

Pláne, hogy a moderált látvány mellett a játék nem igényel erőgépet, így nyugodtan lehet próbálkozni közép, mi több, alsóbb kategóriás PC-kkel is. Az általunk próbált friss verzióban amúgy eleve volt SweetFX-integráció, de önmagában is egész hangulatos a program látképe, szóval nem variáltuk túl a vizualitást. Az Automobilista grafikus felülete ergonómia és átrendezhetőség tekintetében átlagon felüli, a beállítási és irányítási apróságok pedig hosszú-hosszú időre leköthetik az embert. Tudjátok, a Reiza stúdió játéka nem a felületes játékosok versenypályája, de ez így is van rendjén. Ismét csak jó tanácsként javasoljuk, hogy próbáljátok meg saját arcotokra formálni a rendszert és a játékélményt, az így befektetett energiákat ugyanis meghálálja a játék. És ha nincs is minden az ember orra alá dugva, próbáljatok meg keresgélni a program amúgy igen átlátható, de nyilván sokrétű menüiben. Az Automobilista olyan dolgokat tud nektek mutatni, amikre az első percekben vagy órákban nem is számítanátok.

## APA (IS) KOCSIT HAJT

Ahogy a fentiekből kiderült, az Automobilista egy komoly kis csomagot dob a steames könyvtáratokba, amelyre hosszabb pihenők után is érdemes lesz vissza-visszanézni. A készítők ugyanis nagyon komolyan veszik a feladatukat. A játék mögött jelentős rajongóbázis áll, akiknek a lelkesedését és elvárásait a csapat igyekszik állandó frissítésekkel nyomon követni. Mielőtt végleg távoznánk, a slusszkulcsot pedig a polcra helyeznénk, a végére egy utolsó javaslattal szeretnénk élni: keressetek játszótársakat a PC Guru Facebook csoportjában! Kár lenne a multiplayerben heverő lehetőségeket parlagon hagyni. Ki tudja, lehet, belőletek vagy belőlünk épül majd fel a következő Automobilista-közösség...



FELTÁMAD A VADNYUGAT

# DESPERADOS

[ÍRTA TENEBRA]

**A 2000-es évek környékén és azt követően a westernfilmek, illetve a stratégiai játékok rajongói sem voltak elkényeztetve. A közeljövőben azonban lelkes fejlesztőcsapatok vigasztalnak minket, hiszen a Rockstar féle Red Dead Redemption 2 mellett érkezik a Desperados 3 a Shadow Tactics: Blades of the Shogun alkotóitól.**

Pontosan nem tudom, hogy mióta, de rajongok a westernfilmekért, szakdolgozataimat is többek között erről a műfajról írtam. Éppen ezért sajnálom, hogy ezt a játékokhoz tökéletesen passzoló közeget a fejlesztők nem nagyon veszik igénybe a túltolt fantáziavilágok vagy sci-fi univerzumok mellett. Ami persze érthető is, hiszen az 1980-as évekig az amerikai és európai filmiparban rendesen kifárasztották a western műfaját, ezért a filmesek is csak akkor nyúlnak hozzá, ha valami magas röptű gondolatuk van, amit ezen a zsáneren keresztül szeretnének közölni velünk. Így nagyjából két kezünkön meg tudjuk számolni, mennyi minőségi westernjátékkal játszhatunk (Outlaws, Gun, Red Dead Redemption, Call of Juarez: Gunslinger). És ilyen az eredetileg az Infogrames által kiadott 2001-es Desperados: Wanted Dead or Alive.

**ADATOK**

KIADÓ
**THQ Nordic**

FEJLESZTŐ
**Mimimi Productions**

MŰFAJ
**stratégia, akció**

MEGJELENÉS
**2019. nyár**

**STÍLUSMINTA**

**Desperados: Wanted Dead or Alive**
2001 (THQ NORDIC)

**Shadow Tactics: Blades of the Shogun**
2016 (DAEDALIC)

A Desperadost igencsak kedveli a PC Guru nyári teljes játékát, az általam több ízben is ajánrozott Shadow Tactics: Blades of the Shogunt fejlesztő müncheni csapat, a Mimimi Productions is (hogy pontosan mennyire, az a néhány oldallal arrébb olvasható interjúnkból derül ki).

Nem túlzás azt állítani, hogy a Mimimi a japán középkorba helyezett taktikai akciójátékkal, a Shadow Tacticsszel elindított valamit, hiszen a legújabb hírek szerint feltámad a Desperadost is ihlető legenda, a Commandos, közben pedig egyszer valamikor várható a most még meglehetősen hajmeresztőnek tűnő Jagged Alliance: Rage! is. Szóval a 2000-es évek érdekes hibridje, a taktikai akció-stratégiai játékok műfaja visszatért, és remélhetőleg a Mimimi legújabb, az idei gamescomon leleleplezett projektje, a Desperados 3 is gondoskodik arról, hogy a feltámasztott titán életben maradjon.

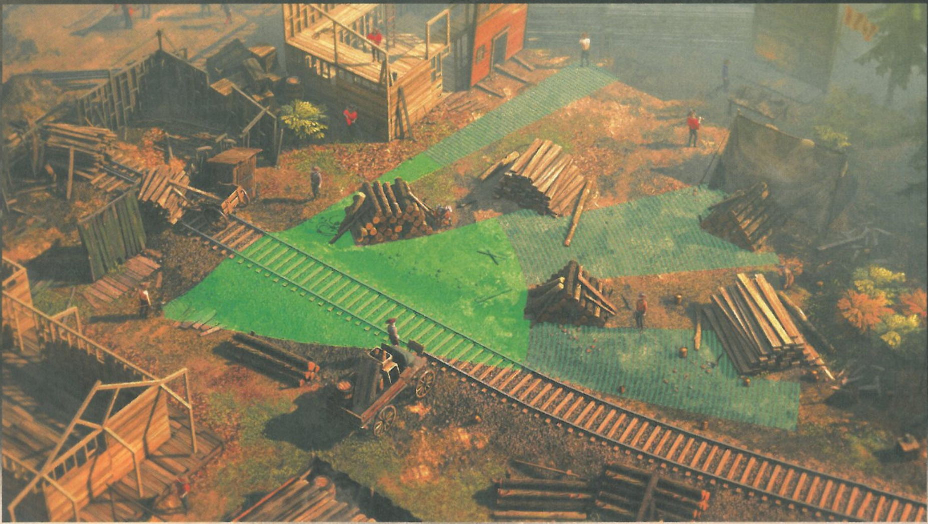
> **Az új és a közkedvelt régi karakterek mindent megtesznek azért, hogy a veteránok és a kezdők is jól szórakozzanak.**

## A VADNYUGAT HŐSKORA

A fejlesztőkkel készített interjúnkban és a hivatalos marketingszövegben is hangsúlyos, hogy a Mimimi a Desperados első részét szeretné folytatni, és a Desperados 2-ről, illetve a még gyengébb Helldoradóról udvariasan nem vesz tudomást. Az már a gamescom alkalmából közzétett előzetesben is látható, hogy az 1870-es évek vadnyugatára (illetve az USA déli, mexikói határvidékére is) visszatér a Desperados néhány jól ismert karaktere, úgymint a Clint Eastwoodot idéző fegyverforgató fejvadász, John Cooper, az ellenfeleket elcsábító hamiskártyás Kate O'Hara, valamint a Wyatt Earp marsall társára, a részeges és tüdőbeteg Doc Hollidayre emlékeztető, mesterlövészpuskával és kábítóbombákkal operáló Doc McCoy.

Sajnos a csípős megjegyzésekkel, winchesterrel és halálos csörgőkígyóval dolgozó Sam Williams, az egzotikus cuccokkal (síp, méregnyíl, petárda), illetve egy figyelemelterelő kismajommal felszerelt Mia Yung, valamint a tequilával működő drabális bandita, Pablo Sánchez nagy valószínűséggel nem tér vissza.

A 3. részben összesen öt karaktert irányíthatunk, ebből három a felsorolt régi ismerős, a negyedik a Sánchezhez hasonló Hector, az ötödik figura pedig egy rejtélyes, fekete macskával az oldalán közlekedő női karakter, akit az alkotók majd csak később jelentenek be. Mindenesetre abból kiindulva, hogy a Shadow Tacticsben jó kis csapatot hozott össze a Mimimi Productions, a Desperados 3-tól sem kell félnünk ebből a szempontból, az előzetes és a játékmenet-videó alapján Hector is van olyan kemény és mulattató antihős, mint Sánchez volt, illetve a cinikus Docot, a szűkszavú Coopert és a szexi Kate-et is esélyesen szeretni fogjuk.



## SZÖKÉSBEN

Magáról a történetről még igen kevés információ áll rendelkezésünkre, jóllehet, a Desperados első részének és a Shadow Tacticsnek sem ez volt a legnagyobb erénye. A Desperados tipikus westernsztorit mesélt el: 1881-ben John Cooper fejvadász elvállal egy feladatot, a misztikus bandita, El Diablo kézre kerítését, ám közben őt is gyilkossággal vádolják meg, így az üldözés során neki is menekülnie kell egészen zűrös kompániájával. A Desperados 3 története valószínűleg előzménysztori lesz, legalábbis abból kiindulva, hogy mint írtam, a hivatalos marketing szerint a játék az 1870-es évek vadnyugatán játszódik. A fejlesztők azt is elhintették az interjúkban és a Desperados 3 weboldalán, hogy nem egy, hanem két antagonista, avagy főgonosz lesz: egy El Diablóhoz hasonló nemezis, akit üldöz a csapat, és egy, a Volt egyszer egy Vadnyugatból ismerős gátlástalan üzletember, egy mindenkin átgázoló vasúttársaság fejese. Ami pedig a hangulatot illeti, a Mimimi csapata azt ígéri, hogy mixelik a mocskosabb spagettiwesternek (Dollár-trilógia, Django) és a mai, sötétebb hangulatú zsánerfilmek (például a Coen-fivérek művei) kliséit, de azért nem akarják nagyon depresszívre, Nincs bocsánat-osra venni a figurát.

## A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Aki játszott a Shadow Tacticsszel, az nagyjából képben van, milyen mértékben lesz kemény és kegyetlen a Desperados 3, és kapizsgálja azt is, milyen maga a játék. Bár a Mimimi azt ígérte, hogy az ötödik, még le nem leplezett karakter nagyjából forradalmat fog csinálni a taktikai akció-stratégiai játékok műfajában, de ne szépítsünk, a Desperados 3 jelenleg egy újraszínezett Shadow Tacticsnek tűnik. Jóllehet, ebben az esetben a tyúk és a tojás esete áll fenn, hiszen a Desperados volt előbb, és abból merített sokat a Mimimi, a Desperados meg a Commandosból, khm... „emelt át" játékelemeket.

És azt is szögezzük le, hogy a gamescomon egy korai, alfa verziót láthattunk mozgásban. Mindenesetre a zenén túl a menük, a feliratok mind-mind a Shadow Tacticset idézik, és egyelőre csak a karakterek ruhái, az épületek, a lovak és a vasútépítés miatt éreztem úgy, hogy nem a középkori Japánban, hanem a tizenkilencedik századi amerikai határvidéken járok.

Jóllehet a Mimimi is bevallottan a Shadow Tactics játékmechanizmusait szeretné tökéletesre csiszolni a Desperados 3-ban. Így műfaji újításokra (például a Jagged Alliance-éhez hasonló fejlődés- és tárgykezelési rendszerre) ne nagyon számítsunk. Valamint azt sem szabad elfelejteni,

Bár a hatlövetű a legjobb vitamegoldó, néha bizony a jó öreg ökölharc is kellőképpen lenyugtatja a felfokozott kedélyeket.

hogy a Commandos- és Desperados-sorozatok eredeti alkotóinak is abba tört bele a foga, hogy a piaci tendenciáknak engedve a madártávlati nézet mellett/helyett bevezették a TPS-perspektívát, amivel gyakorlatilag felszámolták az akció-stratégiai játékok zsánerét. A harmadik személyű nézetet a Mimiminek szerencsére eszébe sem jutott átörökíteni: mint a Shadow Tacticsben, a Desperados 3-ban is kizárólag felülnézetből terelgethetjük hőseinket. Reformoknak annyiban van helyük, amennyiben a fejlesztők feltöltik a Desperados világát a Shadow Tactics által bevezetett kisebb-nagyobb innovációkkal.

A gamescomos játékmenet-videó egy nagyvárosi küldetést mutatott be, azonban az alkotók több interjúban is hangsúlyozták, hogy a tipikus kolorádói táj és határvidéki városok mellett csapatunk megfordul majd a forró és sivatagos Új-Mexikóban és Louisiana mocsaras vidékén is. Tehát a játéktér mellett a küldetések összessége is változatosnak ígérkezik. És mint a gamescomos videó is bemutatta, egy-egy pálya a Shadow Tacticsben látottakhoz hasonlóan rendkívül összetett lehet. Ezen a téren persze már a Desperadost sem érhette panasz, elvégre bevehetetlennek tűnő erődökben, nyüzsgő nagyvárosokban vagy éppen több szintű, kanyonokban berendezett banditatanyákon garázdálkodhattunk.

A demóban öt olyan személyt kellett kiiktatni, akiknek valamilyen módon közük volt a határvidéki város lakóinak félelemben tartásához és megnyomorításához. Őket természetesen különféle módszerekkel likvidálhatjuk, és ahogy a Shadow Tactics, úgy valószínűleg a Desperados 3 is kimondottan jutalmazni fogja, ha nem söréteres puskával rontunk rá valakire, hanem kicsit gondolkodunk és használjuk a környezetet, valamint a hősök egyéb cuccait is.

A Desperados 3 bejelentő előzetesében is hangsúlyosak voltak az alternatív megoldások, hiszen a trailer egy párbajjelenetet mutatott be, mely többféleképpen érhetett végett attól függően, hogy milyen karakterek szóltak bele az eldurvuló lövöldözésbe. A Mimimi hangsúlyozta, hogy a karakterek számát azért is redukálták ötre, mert fontosnak tartják az alkotók, hogy mindegyikőjüknek markánsan eltérő képességei legyenek, melyeket a küldetések során össze kell hangolnunk. Sőt, állítólag igen ritka lesz az olyan pálya,

## A Desperados 3 és a magyarok

**Mint sok mindenhez, így a Desperados 3-hoz is közük van a magyaroknak. Ugyanis a Mimimi a játék bejelentő előzetesét a budapesti székhelyű Puppetworks Animation Studiótól rendelte meg. A Puppetworksöt Ambrus Frantisek alapította még 2009-ben, és a stúdió azóta több mint 50 híres projekten dolgozott olyan nagy kiadókkal és fejlesztőcsapatokkal mint a Ubisoft, a Microsoft vagy a Riot Games. A Puppetworks a Might & Magic Heroes 6-hoz, a League of Legendshöz, az Injsutice 2-höz, a Mortal Kombathez, a Shadow Tacticset kiadó Daedalic gyönyörű kalandjátékához, a Silence 2-höz vagy a Spellforce 3-hoz készített animációkat. A Mimimi rendelkezésünkre bocsátott néhány képet, melyek a Desperados 3 előzetesének készítési fázisait szemléltetik. Érdekes látni, hogy pár koncepciórajzból és a konkrét beállításokat bemutató szkeccsből hogyan született meg a nyers 3D-s animáción keresztül a végleges, rajzfilmszerű változat.**

Ha a zöldek megtudják, milyen nagy jelentőségük van az új Desperadosban, többet biztosan semmihez nem láncolják ki magukat.

Jól látható, hogy valami elég szépen letarolta a városka épületeit, sőt a kerítésen is átnyargalt. Szerintünk egy medve volt.

ahol mind az öten jelen lesznek. Eddig két hős készségeit ismerhettük meg közelebbről. Cooper, akár az első részben, vagy Hayato a Shadow Tacticsben, rendelkezik egy dobókéssel, képes hátba döfni valakit, egy érmével elterelheti az ellen figyelmét, és ha úgy adódik, két hatlövetűjével egyszerre több ellenfelet is leszedhet.

A másik hős, a nagydarab Sánchez-utód, Hector specialitása a jókora medvecsapda, amit a The Walking Dead Neganjéhez hasonlóan külön névvel (ez esetben Lucille helyett Bianca) látott el, és amihez sípjával csalogatja oda a rosszfiúkat. De ha nem működne a csapda, van neki egy baltája is, amivel, akár egy slasher gonosza, jól fejbe csapja az arra érdemeseket. A Bud Spencerre emlékeztető hős több holttestet képes cipelni, így segítsége jól fog jönni a takarításkor is. Kicsit kérdéses Hector esetében a tequila létjogosultsága, mert ha már tud sípolni, és van csapdája is, akkor minek csalogatna valakit szeszes itallal? Igaz, ha olyan küldetést kapunk, melynek során nem szabad ölni (az alkotók ígérete szerint lesz ilyen), akkor jól jöhet a butykos.

Apropó, ellenfelek. A Shadow Tacticsben voltak szamurájok, akikkel nem lehetett egyszerűen elbánni, mivel a csapat Hectorhoz hasonló nagydarab tagján, Mugenen kívül más nem igen tudta egy suhintással lecsapni a fanatikus harcosokat. A Mimimi azt ígérte, hogy lesznek hasonló elit ellenfelek a Desperados 3-ban, és a kifinomultabb hallással és látással rendelkező, kötelességtudóbb, kevésbé manipulálható őrök is visszatérnek a virtuális vadnyugaton. Az ő esetükben tényleg jó alaposan törni kell majd a fejünket, és az elit fegyverforgatókat Hector hiányában csak együttes erővel lehet legyőzni.

A Desperados 3 más téren is ösztönöz az alternatív megoldások keresésére. Szebb úgy végezni a játékmenet-demóban is látható bordélyház iszákos vezetőjével, hogy megmérgezzük a viszkijét, ahelyett, hogy szitává lőnénk őt és vörös poncsós őreit. Az alternatív megoldások kivitelezését pedig a Shadow Tactics újításai könnyítik: a Desperados 3-ban az őröknek a látásuk mellett van hallásuk is, melynek hatóterületét egy kék kör jelöli, és bizonyos hősökkel (a demóban Cooperrel) ugorhatunk, valamint bizonyára itt is rávethetjük magunkat egy ellenre.

Hasznos funkció tér vissza a Desperados első részéből, azaz a Shadow Tacticsszel ellentétben végre megkötözhetjük a leütött ellenfeleket. Jóllehet ez annyiban nehezítés is, hogy ha valaki rátalál az ilyen rosszarcokra, az eloldozhatja őket. És amúgy a civilek a Mimimi bevallása szerint nem fognak olyan gyakran beköpni minket az ellenségnél, mint a japán középkorban. Bevallom, engem a vamzer NPC-k igencsak idegesítettek a Shadow Tacticsben, azonban tény, hogy jelenlétük növelte a kihívást. Az kérdéses, hogy a Mimimi előző játékának időmegállítós-parancskiadós taktikai nézete, a Shadow Mode visszatér-e. Egyelőre annyit tudunk, hogy Cooperrel több célpontot is kijelölhetünk, mielőtt kiadnánk a végrehajtási parancsot.

### MERRE TART A FAKÓ LOVAS?

Bár a cikk elején kicsit beszóltam a Mimiminek, hogy első pillantásra a Desperados 3 összességében rókabőrnek tűnik, azonban az kétségtelen, hogy az eddig látottak és tapasztaltak alapján erős késztetést éreztem arra, hogy ott akciózzak a virtuális vadnyugaton Hector Biancájával és Cooper dupla hatlövetűjével. Akik szeretik ezt a műfajt, azok érdemi újítások hiányában is élvezni fogják a Desperados 3-at. És bár a Mimimi jelszava az egyszerűsítés, de ez ebben az esetben inkább észszerűsítést, nem pedig butítást vagy könnyítést jelent (például a karakterek lehasaltatása bizonyára senkinek sem fog hiányozni).

Szóval a Desperados 3, ha nem is eredeti, de jónak és szépnek tűnik (ugyanaz a Unity motor hajtja, ami a Shadow Tacticset). A megjelenést a Mimimi 2019 nyarára lőtte be, addig még van idejük kicsit egyedibbé tenni a virtuális vadnyugatot, hogy tényleg úgy érezzük, igazi fejvadászokként, és nem kalapbaponcsóba bújtatott kóbor szamurájokként lovagolunk be a határvidéki városokba.

## Az előző részek tartalmából

**Méltán feledtük, hogy a Spellbound a Desparadoshoz két, gyengébbnél gyengébb folytatást is készített. Igaz, a 2006-os Desperados 2: Cooper's Revenge még valamennyire tűrhető volt, a 2007-es, eredetileg Desperados 3-ként terjesztett Helldoradót viszont már egyöntetűen földbe döngölte a sajtó. Mint a második rész címe is utal rá, John Cooper, a fejvadász ezúttal testvérét, Ross Cooper marsallt igyekszik megbosszulni, akit az Angyalarc nevű rejtélyes orgyilkos tett el láb alól. A Helldoradóban pedig Angyalarc özvegye tör borsot a hősök orra alá. A Desperados 2 legnagyobb újdonsága volt a rendkívül vitatott és nem túl jól használható TPS-nézet, valamint az új hős, Hawkeye, az indián harcos bevezetése. A Helldorado is próbálkozott új ötletekkel, így a kombórendszerrel, mely lehetővé tette, hogy a hősök kombinálják készségeiket. Az újító szándék mindig dicséretes, de a Spellbound sajnos nem jó irányba vitte a szériát. Reméljük, a Mimimi nem követi el ezt a hibát.**

# Spagettiwesternek és szamurájok nyomában

## Interjú Jonathan Riedlerrel

A fényképet Tom Weilguny készítette

[ÍRTA DREAMER]

**A Desperados 3 előzetesünk apropóján volt alkalmunk beszélgetni a THQ Nordic egyik munkatársával, aki egyben a játék producereként is tevékenykedik. Jonathan Riedler nagyjából egy éve csatlakozott a THQ-hoz, ezelőtt olyan körökre osztott stratégiai játékokkal foglalkozott, mint amilyen a Shadowrun Chronicles.**

Beszélgetésünk kezdetén Jonathan elárult pár érdekességet arról, hogyan szerezték meg a Desperados jogait. Elmondása szerint pár évvel korábban a THQ Nordic rátette a kezét jó néhány egykori Spellbound játékra, melyeknek egyike volt a szóban forgó sorozat is. A THQ Nordicnál sokan rajongtak a széria első epizódjáért a Desperados: Wanted Dead or Alive-ért és a Commandosért, ami aztán a folytatás ötletéhez és a Mimimi Productionshöz vezetett. Az említett stúdiót a PC Guru olvasóinak aligha kell bemutatni, hiszen legutóbbi alkotásuk, a Shadow Tactics: Blades of the Shogun a Guru júliusi számának teljes játéka volt. A szintén stratégiai alapokra építkező program egyébként rengetegszer köszönt vissza a Desperados 3 fejlesztése során, amiről Jonathan több ízben is beszámolt nekünk.

**Említetted, hogy közeli munkaviszonyt ápolsz a Mimimi Productionsszel, akik főként taktikai játékokat fejlesztenek. Mi az, ami ennyire vonz titeket ebben a műfajban?**
Sokkal régebben, különösen azokban az időkben, amikor a Desperados első része vagy a Commandos-széria is készült, ennek a zsánernek hatalmas rajongói bázisa volt. Valószínűleg a csökkenő eladások miatt a stúdiók egyre kevesebb hasonló műfajú programot kezdtek el fejleszteni, és a kiadók is úgy gondolhatták, hogy a vevők részéről nincs igény a taktikai játékokra.

Amikor a THQ felvásárolta a Desperados franchise-t, akkor még nem lehetett tudni, hogy a Shadow Tactics ekkora siker lesz, és ez más olyan játékokra is igaz, amik műfajilag nem számítanak kiemelkedőnek. Úgy gondoljuk, hogy ezek a zsánerek megérdemlik, hogy visszahozzuk őket a köztudatba. A Desperados-játékok feltámasztása esetében minden a szerencsés véletlennek köszönhető.

**Producerként hogy látod, mennyire vonzzák ma az embereket a taktikai akció-stratégiai játékok? Mennyire van kereslet a Shadow Tactics és a Desperados típusú programok iránt?**
Nos, szerintem rengeteg lehetőségünk van újabb piaci szegmenst kreálni ezeknek a játékoknak, ugyanakkor a Shadow Tactics eleve nagyon sikeres volt, jól teljesített, és szerintem a fejlesztő csapat és a kiadó is így érezte. Mi azt szeretnénk, ha mindenki, aki szerette a Blades of the Shogunt, a Desperados 3-at is élvezné, emellett pedig behoznánk egy új közönséget, amely még új a taktikai játékok terén, de érdekli a műfaj.

**A fejlesztés során melyik korábbi játék hatott rátok inkább, a Commandos vagy a Desperados?**
Egyértelműen a Desperados az alap, ezt követően a Shadow Tactics. Persze az első Commandos volt az a játék, ami megteremtette a műfajt, szóval az mindig inspirációként fog szolgálni. Azt tudom, hogy a Shadow Tactics kreatív rendezője és a tervezői nagy Commandos-rajongók voltak, no meg a Despeardos: Wanted Dead or Alive-ot is szerették, ezért amikor ihletről beszélnek, mindig ezt a kettőt nevezik meg forrásként.

**Mi a véleményetek a Desparados folytatásairól (Cooper's Revenge, Helldorado)?**
Személy szerint azt hiszem, annak idején érdekes döntés volt, hogy hozzáadták a játékhoz a külső nézetet. Ha ma visszatekintesz rájuk, akkor láthatod, hogy nem öregedtek túl jól. Talán túl korán próbálták meg 3D-re váltani, ahelyett, hogy maradtak volna a szép, kézzel festett 2D-s felületek mellett. Azt hallottam azoktól, akik játszottak a második résszel, hogy szerették a külső nézetet. Ezzel viszont sokkal akció-orientáltabb lett a játék, vagyis problémamegoldáshoz bátran támaszkodhattál a pisztolyodra, és csak kevesebb kellett lopakodnod. Arra jöttünk rá, hogy ez a fajta játékmenet áll a legjobban a Shadow Tacticsnek és vele együtt a Desperadosnak, mivel ez, ami leginkább motiválóan hat. Visszacsatolva az előző kérdésedre, még csak szóba sem került, hogy a Helldorado vagy a Cooper's Revenge mintájára készítsük el a Desparados 3-at. Számunkra az első perctől fogva kristálytiszta volt, hogy a sorozat gyökereihez térünk vissza, és az lesz az alap, amire építkezünk.

**És emellett a Shadow Tatics is alapot nyújt a tervezéshez...**
Pontosan. A gamescomon bemutatott demó, ami azóta felekerült YouTube-ra, jól láttatja, hogy kevés olyan dolgon változtattunk, amit abból a játékból emeltünk át. A nézet is ugyanolyan, a felhasználói felület sem módosult, a zajok hatósugarát is meghagytuk, de például az indikátor, ami megmutatja, hogy egy tárgy mikor blokkolja a dobókések útját, nos, ahhoz sem fogunk hozzányúlni, mivel a Shadow Tactics munkálatai alatt a Mimimi tökéletesre fejlesztette ezeket az elemeket. Ilyesmit nincs értelme megbolygatni.

**A Shadow Tacticsen érződött, hogy a Mimimi fejlesztői imádják a japán kultúrát és a szamurájfilmeket. Mi a helyzet a westernekkel és a vadnyugattal? A Magyarországon is közkedvelt spagettiwesternekből vagy a német westernekből (Winnetou- és Gojko Mitic-filmek) kap valamit a Desperados 3?**
Dominic, a játék kreatív direktora egy sörözés alkalmával azt mondta nekem, hogy úgy gondolja, a

történeteik és az elkészítési módjuk szempontjából a régimódi szamurájfilmek és a westernek nagyon hasonlóak. A Winnetou-filmek olyasmik, amikkel együtt nőttünk fel, én még a könyveket is olvastam, na de, miután felnősz, észreveszed, hogy az a sorozat egy jellegzetesen európai gondolkodásmódú, romantikus elképzelése a vadnyugatnak. A Desperados 3 esetében nem szeretnénk csak egy specifikus nyugati western műfajból meríteni. A spagettiwesterneken kívül igyekszünk inspirációként a modern westerneknek – az elmúlt 5-10 évben megjelent filmeknek – is helyet szorítani, beleértve Tarantino filmjeit is.

**Mit lehet tudni a játék sztorijáról? Ezúttal ki lesz a főgonosz, és mibe keverednek hőseink?**
Nos, még nem állunk készen arra, hogy ilyen részletekről több mindent megosszunk, és a főgonoszokról sem beszélhetek...

**Ó, hogy többen is lesznek?**
A csudába. *(nevet)* Talán. Több rosszfiú is lesz. Szóval pár dolgot leleplezünk a bejelentési előzetesben. Visszatér néhány régi karakter, mint például Cooper, Kate és Doc, de lesz két új szereplőnk is, egyikük a nagy Bud Spencerre emlékeztető Hector, a másik ismeretlen szereplő pedig pár hónap múlva mutatkozik be, de már most vethettünk rá egy futó pillantást. Ő az a rejtélyes macskás hölgy, aki a játékmenetet illetően a legnagyobb újítást hozzá majd. A sztori terén azt tudom mondani, hogy a csapat egyes tagjainak megismerkedéséről is szól, és bebocsátást kapunk Cooper háttértörténetébe.

**Cooperék hallhatóan új szinkront kaptak. Próbáltátok felkérni az eredeti szinkronszínészeket, vagy nem is akartatok ilyesmivel bajlódni?**
Mérlegeltük a dolgot, aztán a végén úgy döntöttünk, hogy legyen új szereposztás. Fontos volt számunkra, hogy Coopernek ne legyen öregecske hangja, és ugyanez igaz a többiekre is, mivel néhányuk (korban) nem illik a szereplőhöz, vagy nem abba az irányba vinnék a karaktereket, amibe mi szeretnénk terelni őket. Néhányuk esetében új megközelítésre készülünk, mivel nem szeretnénk úgy átemelni a karaktereket, ahogy utoljára a Helldoradóban láttuk őket.

**Mi a helyzet a civilekkel, akik jelentgetik a játékost? A sorozat régebbi darabjaiban hajlamosak voltak beköpni minket, ha valami törvényellenesre adtuk a fejünket, ezért nem egyszer előfordult, hogy el kellett tennünk őket láb alól, ami egyébként fekete pontot jelentett a rendszer szerint. Ezen változtattatok?**
Amit most leírtál, az egy olyasfajta játékstílus, ami megengedett a Desperados 3-ban, viszont reméljük, hogy sikerült úgy reprezentálnunk a civileket, hogy kevésbé legyenek idegesítők. A legtöbb esetben nem fogják megkongatni a vészharangot, vagy nem olyan gyorsan, szóval egyszerűbb lesz a küldetéseket teljesíteni anélkül, hogy a játékosnak foglalkoznia kellene velük. Ráadásul azzal, hogy lesz lehetőség leütni és megkötözni a karaktereket, senki nem lesz rászorulva, hogy felnégyelje a lábatlankodókat. A civileket elterelésként is használni lehet majd. Például, ha úgy akarod, akkor megölhetsz egyet, és a holttest működhet elterelésként vagy csaliként. Ez is egy alkalmazható taktika. Egyébként az NPC-knek meglesz a saját rutinjuk, lesznek dialógusaik, beszélgetni fognak egymással, sokkal életszerűbben viselkednek, mint eddig valaha. Ezek a cselekedetek egyébként a játékost is befolyásolhatják. Amennyire csak módunkban áll, megadjuk a szabadság érzetét a játékosoknak, és az okos megoldásokat szeretnénk díjazni, nem pedig büntetni ilyen apróságokért.

**A gamescomos demó alapján a Desperados 3 a Shadow Tactics motorját használja, jól láttam? Technikai és vizuális téren még milyen fejlesztéseket terveztek?**
Igen, ugyanazt a motort használjuk. A játék vizuális aspektusa már most szép, de azért fejlesztettünk itt-ott. Például már használatban van, de nincs teljesen a játékba építve a motion-capture. A távoli kameranézet miatt nem szükséges az ilyen technika használata, de a tesztek alapján arra jutottunk, hogy az efféle aprólékosság rengeteget ad hozzá az élményhez, különösen a nagyobb tömegek esetében, ahol különféle mozgásokat lehet megfigyelni, például, hogy hogyan járnak, mikor vakaródznak stb. Ezenfelül a fényeffektek és hasonló vizuális elemek minőségén is igyekszünk majd javítani. Az is nagy segítség számunkra, hogy a Unity motornak már vannak újabb változatai, amik elősegítik az új elemek beépítését a Desperados 3-ba anélkül, hogy változna a szoftver futtatási teljesítménye.

**A Shadow Tacticshez hasonlóan konzolokra is megjelenik a Desperados 3. Mennyire féltek ettől a feladattól? Mennyire volt nehéz a Shadow Tacticset kontrollerre hangolni?**
Sokat segít, hogy a Mimimi már készített taktikai játékhoz portot, ez alatt az idő alatt kitanulták, hogyan javíthatnak a kontrolleres irányításon, amit hamar hozzáadhattunk a Desperados 3 konzolos változataihoz. Amikor a gamescomon megmutattuk a készülőben lévő játékot az ott lévő újságíróknak, a Mimimi-s srácok a legtöbb esetben csak felkaptak egy kontrollert, és azzal játszottak. Személy szerint úgy látom, hogy már nem részesítik előnyben az egyik eszközt a másikkal szemben, szóval számukra mindegy, hogy gamepaddel vagy egér és billentyűzet kombinációval játszanak.

**Van tervezett megjelenésetek? Minden bejelentett platformra egyszerre érkezik a játék?**
Jövő év nyarát céloztuk be lehetséges megjelenésként, és a tervek szerint PC-re, Xbox One-ra és PS4-re is egyszerre fog megjelenni a Desperados 3.

***Köszönjük az interjút!***

A fényképet **Jennifer Pitton** készítette

A PUBG ÉS A KÍNAI HARCMŰVÉSZET

# The Swordsmen X

[ÍRTA TENEBRA] **A 2010-es évek első felében MOBA-lázban égtek a multijátékok szerelmesei, azonban a modokból kinőtt H1Z1 és Playerunknown's Battlegrounds, valamint riválisuk, a Fortnite, együtt új trendet teremtettek. A battle royale új hullámát próbálja meglovagolni a kínai fejlesztésű, kardozós The Swordsmen X.**

A WarCraft 3 Defense of the Ancients nevű modjából kialakult népszerű MOBA műfajt szimbolikusan leváltotta a battle royale, amikor 2017-ben az egykori lelkes modder, Brendan „Playerunknown" Greene korai hozzáférésű többszereplős akciójátéka, a Playerunknown's Battlegrounds a steames toplistákon a Valve aranyérmes Dota 2-je elé került. Azóta az Epic ingyenes Fortnite: Battle Royale-ja a PUBG-t is letaszította a trónról, és a buliba idén ősszel két nagy kiadó is beszáll a Battlefield 5 Firestormja (Electronic Arts) és a Call of Duty: Black Ops 4 Blackoutja (Activision) révén. Mellettük érdemes odafigyelni a feltörekvő kínai játékpiac egyik ötletes darabjára, a júliustól korai hozzáférésű fázisban tesztelhető The Swordsmen X-re, mely a középkori távol-keleti kultúrával és RPG-elemekkel igyekszik új színt vinni a zsánerbe.

### BATTLE ROYALE KARDOKKAL

A The Swordsmen X alkotói, a Dream Game Studio tagjai le sem tagadhatnák, hogy a Kínában igen sikeres, bár a pártállam által hevesen támadott PUBG ihlette őket, és a játéknak elsősorban a kínai gamerek jelentik a célközönséget. A The Swordsmen X ugyanis elindítása után kínai írásjelekkel fogadott, így mint egy vak kardforgatónak, az ösztöneimre hagyatkozva kellett megkeresnem az angol feliratot. Az eredetileg „Wuxia yi"-ként ismert játékról a hivatalos weboldalon is igen kevés angol nyelvű infót találni. A Google fordítónak

köszönhetően sikerült kideríteni, hogy a Dream műve az érett középkorban, a Ming-dinasztia korszakában játszódik, és a csapat a játék címében is szereplő népszerű távol-keleti műfaj, a vu-hszia, illetve az olyan harcművészeti filmek, mint A félkarú harcos, az A Touch of Zen, a Tigris és a sárkány vagy a Hős hangulatát szeretné megidézni.

A The Swordsmen X alaphangulata pedig remek, bár a Csang Ji-mou filmjeire emlékeztető zene sajnos csak a menüben szól.

**Nem ártana kicsit erősíteni a játékmeneten, belőni néhány szervert, elhagyni a mikrotranzakciókat, aztán meglátjuk.**

Mondjuk nem is illene semmilyen dallam a battle royale meccsek jó értelemben idegtépő játékmenetéhez. A séma alapvetően a Dream játékában is ugyanaz, mint a PUBG-ben vagy a Fortnite-ban: nem gépről, hanem egy hatalmas repülő sárkányra emlékeztető léghajóról dobják le az ejtőernyő helyett mesterséges szárnyakkal felszerelt, alapjáraton félpucér 100 harcost. Mint minden hasonló programban, a The Swordsmen X-ben is érdemes kezdőként a térkép szélén található településeket megcélozni, mert a legtöbben egyből középre, a sűrűjébe ugranak, így van időnk cuccokat és készségeket gyűjteni. Persze csak addig szöszmötölhetünk, míg meg nem halljuk a kürtöt, ami jelzi, hogy megindul a szigetet körbezáró méregfelhő. Ilyenkor sovány malac vágtában, dzsipek és teherautók helyett különböző színű, de sebességükben és strapabírásukban nagyjából hasonló lovakkal iszkolhatunk a térkép közepén egyre szűkülő biztonságos, de a riválisok miatt azért halálos területre.

A The Swordsmen X-et egyértelműen nem annyira a lovak, ruhák, páncélok, hanem a középkori közegnek köszönhető közelharci fegyverek és a készségek teszik egyedivé. Korai hozzáférésű játékról van szó, de így is igen nagy a választék: tőrök, szablyák, rövid kardok, hosszú kardok, lándzsák és szigonyok állnak rendelkezésünkre. Az íjak, számszeríjak még közel használhatatlanok, merthogy gyengék, kevés a muníciójuk, emellett lassúságuk, valamint a nem túl jó kameranézet miatt nehéz velük bárkit is eltalálni (inkább bombákat és dobókéseket érdemes bevetni a párbajok közben). Bár a lesből támadást is reklámozza a játék felületes oktatóvideója, de erre nagyon kevésszer lesz módunk, mivel lépteink mindig hallatszanak, és a vészesen közelgő méregfelhő inkább gyors, direkt összecsapásokra kényszerít minket.

**ADATOK**

KIADÓ
**CubeGame**

FEJLESZTŐ
**Dream Game Studio**

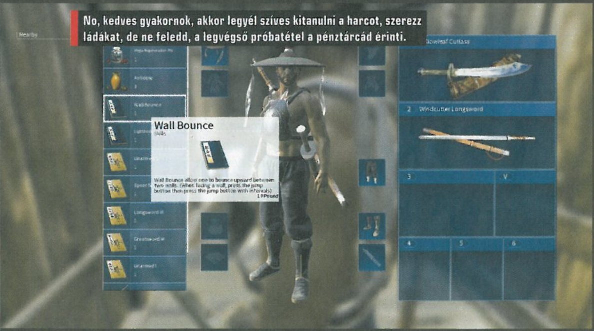
MŰFAJ
**battle royale**

MEGJELENÉS
**2018.07.27.**

**STÍLUSMINTA**

**Fortnite: Battle Royale**
2017 (EPIC GAMES)

**Playerunknown's Battlegrounds**
2017 (PUBG CORPORATION)




No, kedves gyakornok, akkor legyél szíves kitanulni a harcot, szerezz ládákat, de ne feledd, a legvégső próbatétel a pénztárcád érinti.

## EZ NEKEM KÍNAI!

A harcok persze korántsem a csapkodásról szólnak, ezt biztosítják a különféle készségek is, melyeket a pályán szétszórt kiskönyvekből tanulhatunk meg és oszthatunk be egy-egy gyorsgombra a három közül. A skillek gyakorlatilag speciális támadásokat jelentenek, melyeket nagyon jól kell időzíteni ahhoz, hogy valóban működjenek, így a The Swordsmen X-ben éppen olyan fontos a szerzett tudásunk, mint mondjuk a reflexünk. Sajnálatos módon pont ez a harcműfaj az, ami nem működik túl jól a játék jelenlegi állapotában, ami persze levezethető abból, hogy igen béna voltam, de mindenképp meg kell jegyezni, hogy technikai problémák is nehezítik a csetepatékat. A vu-hszia filmek szédítő párbajait, levegőben és vízen táncoló dinamikus hőseit felejtsük el! Hiába jelöljük ki ellenfelünket, a rosszul belőtt TPS-nézet miatt karakterünktől nem látjuk, merre csapunk. Egy félrement suhintás pedig itt végzetes, mert ha az ellen betámad, onnantól kezdve nincs menekvés. A védekezés nem sokat ér, alapvetően lomha karakterünkkel kitérni, vetődni nem tudunk, így általában az győz, aki előbb támad, gyorsabban tud kattintani. Persze nem lehet csak úgy csapkodni az egeret, mivel van egy, a kifáradást mérő csúszkánk, amiből ha elfogy a szufla, hősünk az automatikus újratöltődésig kvázi megbénul.

Korai hozzáférésű játékról lévén szó az természetes, hogy vannak vicces bugok is a programban. Például a lovammal beragadni valamilyen tereptárgyba egy élmény volt, mivel a paci úgy elkezdett ilyenkor remegni, mint egy alkoholista, aki egy hete nem juthatott szeszes italhoz. Az igénybe vett Unreal Engine 4 ellenére a játék grafikájától sem szabad sokat várni, mert bár a pálya igen változatos (vannak havas, erdős, tengerparti és sivatagos részei is), felülnézetből lenyűgöző, de az épületek és tájak maximum beállítások mellett is a megjelenés előtt álló első Mount & Blade baltával faragott tereptárgyait és karaktereit juttatták eszembe. Ennél nagyobb gond, hogy jelenleg 3 szerver áll rendelkezésünkre, ezekből kettőre (Délkelet-Ázsia, Amerika) egyáltalán nem tudtam csatlakozni, de a kínaira is hosszas várakozások után juthattam be. A kínai játékosokkal játszani pedig nemcsak a nyelvi akadályok miatt frusztráló, hanem mert gyakori a lag, így összecsapásoknál be-beakad a The Swordsman X, ami egy ilyen játékban egyenlő az instant halállal.

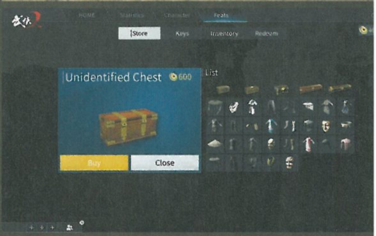
Növelheti még ellenszenvünket a programba integrált mikrotranzakciós rendszer, mely lehetővé teszi (egyelőre csak) a karakterünket csinosító ruhák megvásárlását játékbéli és valódi pénzért. Avagy a sikereinkkel nagy nehezen összekapart aranymennyiség elköltése után a cuccokat tartalmazó ládákhoz még pár dollárért egy nyavalyás kulcsot is venni kell, és végül kapunk egyetlen ruhadarabot. Hősöm így elég röhejesen mutatott előkelő piros sisakban és fehér klottgatyában – nem játékbéli előnyt biztosító cuccokról van szó, de az ilyen megoldások akkor is ellenszenvesek.

Kicsit negatív lettem a bemutató végére, ám le kell szögezni, hogy a 25 eurós (nagyjából 8100 forintos) The Swordsman X összességében ugyanolyan élvezetes, mint a PUBG vagy a Fortnite. Izgalmas földet érni, házakat átkutatni a jobb cuccok után, felfegyverkezni, fejlődni, majd izzadó tenyérrel megindulni a térkép közepe felé, ahol nagy leszámolások várnak ránk. Ennek ellenére, ha a Dream Game Studio nem tudja megoldani a játékmenet és a szerverek problémáit, illetve nem képes az európai és amerikai játékosok számára is felhasználóbaráttá formálni a programot, akkor méltán fog eltűnni a süllyesztőben. Amennyiben a kínai srácoknak sikerül a korai hozzáférésű időszakot a javukra fordítaniuk, akkor úgy ünnepeljük majd produkciójukat, mint Csang Ji-mou Hősének végén a császári udvar a bátor orgyilkost.

## A battle royale evolúciója

**A tyúk és a tojás esetéhez hasonló dilemma, hogy melyik volt az első battle royale játék. A műfajt Takami Kósun regénye, a Battle Royale és Az éhezők viadala-filmek ihlették. Így született a Minecrafthoz egy Hunger Games, majd Survival Games nevű szervermodul, mely lehetővé tette, hogy a térkép centrumában levő cuccokért küzdjenek a játékosok, méghozzá az utolsó emberig. A ma népszerű battle royale sémát azonban az ArmA 2-3 modjai teremtették meg. Ugyan a zombis DayZ-t is ide sorolják, de az áttörést Brendan Greene Battle Royale című 2013-as modifikációja hozta, melynél egy szigeten kellett szétszórt fegyverek után kutatni. Greene ezután a H1Z1-en is dolgozott, ami tökéletesítette a formulát és bevezette a játékosokat körbe záró, folyamatosan szűkülő toxikus felhőt. Ezután már csak egy lépés volt a Playerunknown's Battlegrounds, melyet sokan a H1Z1 arcátlan lenyúlásának tartanak. Ám az tény, hogy Brendan Greene csapatának köszönhetően került be a battle royale műfaj a fősodorba.**

Nagyjából akkor voltak erre utoljára tengerek, mikor európai játékosok, de láttunk már csodát, a távolkeleti harcok kedvelői pedig új kedvencre lelhetnek.



A DZSUNGEL NEM JÁTÉK

# GREEN HELL

[IRTA STEELSAINT] **Az Amazonas esőerdőnél színesebb, változatosabb és halálosabb helyszín kevés akad a Földön. Így gondolhatták ezt a Creepy Jar munkatársai is, első játékukkal ugyanis pont azt igyekeznek bemutatni, mennyire nehéz az élet az ősvadon legmélyén, ahol az ember sokszor már a saját elméjében sem bízhat.**

Az Amazonas-medencét borító esőerdő a világ legnagyobb egybefüggő erdősége, melyet hatalmas méretén túl rendkívül sokszínű élővilága is jól jellemez. A becslések szerint négyzetkilométerenként 75 ezer különböző fafajtára bukkanhatunk, emellett pedig már megfigyeltek 750 ezer rovarfajt, 40 ezer gerincest és 360 ezer mikroéletformát is az erdőben. Az esőerdő tehát szép, színes és változatos, ugyanakkor egyben halálos is: nagy része a mai napig ismeretlen, így ha valaki eltéved, pusztán a szerencséjére és a szívósságára hagyatkozhat, ha túl akar élni a zöld pokol mélyén.

Ez a nem mindennapi környezet ragadta meg a Techland volt alkalmazottjaiból összeálló Creepy Jar fejlesztőinek a figyelmét is, akiknek Green Hell című játéka az esőerdő legmélyére vezet minket. De vajon mi vár ránk az ősvadonban?

### EGYEDÜL TERMÉSZET ANYA ELLEN

A Green Hell háromfajta játékmóddal rendelkezik: az egyjátékos kampány mellé kapunk egy túlélő módot is, valamint időre teljesíthetünk különböző kihívásokat. Ezek közül az egyjátékos kampány jelenleg még nem elérhető, ezt a teljes verzió megjelenésére ígérik a fejlesztők, viszont a történet elejét így is megismerhetjük, hála az oktatómódnak, mely azt mutatja be, főhősünk a barátnőjével karöltve hogyan érkezik meg a dzsungelbe.

A történet szerint a feladatunk felkutatni egy rejtélyes, nemrég felfedezett törzset az esőerdő mélyén, akikre a különböző jegyzetek az emberiség utolsó esélyeként hivatkoznak. Hogy pontosan mi a baj a nagyvilágban, az az oktatómód alatt sajnos nem derül ki, de tekintve, hogy a szereplők többször is emlegetik az Egészségügyi Világszervezetet, valószínűleg valamilyen járványhoz lehet köze a dolognak. Kezdetben még minden rendben van, megérkezünk a táborhelyünkre, elsajátítjuk a tűzgyújtás, az étkezés és a sebkötözés alapjait, azonban a barátnő hamarosan elindul, hogy kapcsolatba lépjen az őslakókkal, akik rátámadnak, mi pedig egyedül maradunk a dzsungelben, mindössze egy rádióval és minimális felszereléssel.

Ez az a pont, ahol az oktatómód véget ér, és nekiállhatunk a túlélésnek vagy a kihívásoknak. Kicsit talán szerencsétlen döntés volt ez a fejlesztők részéről, ugyanis a történet messze a Green Hell legérdekesebb és legígéretesebb része jelenleg, én simán el tudtam volna viselni belőle még pár fejezetet, főleg úgy, hogy nem is tér ki sok mindenre, ami szükséges lesz a későbbiekben az életben maradáshoz.

**ADATOK**

KIADÓ
**Creepy Jar**

FEJLESZTŐ
**Creepy Jar**

MŰFAJ
**akció/kaland**

MEGJELENÉS
**2018.08.29.**

**STÍLUSMINTA**

**The Long Dark**
2017 (HINTERLAND STUDIO INC)

**The Forest**
2018 (ENDNIGHT GAMES)

### A TÚLÉLÉS TÖRVÉNYEI

Miután belecsöppenünk a túlélőmódba, az első dolog, amit észre fogunk venni, hogy a Green Hell nem bánik velünk kesztyűs kézzel. A játék normál fokozaton is alaposan megdolgoztat minket, ha pedig feljebb csavarjuk a nehézséget, akkor készüljünk rá, hogy igen sokszor látjuk majd a betöltőképernyőt. Alapvetően ahhoz, hogy megéljük a következő napot, építenünk vagy találnunk kell egy menedéket, miközben elkerülünk vagy megölünk minden vadállatot, eltávolítjuk a

Ha gyerekkorunkban megtanultunk valamit a kalózos történetekből, akkor az az, hogy a vízesés mögött bizony kincs van.

A Call of Duty: Ghosts fejlett mesterséges intelligenciájú halai már az Amazonas-medencében vannak!

testünkből/testünkről az élősködőket, megőrizzük elménk épségét, odafigyelünk a megfelelő folyadékbevitelre, ellátjuk esetleges sebeinket, letépjük magunkról az ötpercenként menetrendszerűen érkező piócákat, és még arra is ügyelünk, hogy változatosan étkezzünk.

Talán a fenti felsorolásból is látszik, hogy itt bizony igen sok mindenre figyelnünk kell, ráadásul a helyzetünket tovább nehezíti, hogy az oktatómód tényleg csak a legszükségesebb minimumokat mutatja be, minden másra próba szerencse alapon nekünk kell rájönni, vagy esetleg az internet segítségével. Készüljünk fel hát arra, hogy nem egyszer fogunk meghalni, amíg rá nem jövünk, hogy mi kell a kígyómarás, a gyomrunkban megtelepedő paraziták, a bőrünk alá befurakodó férgek, a magasba szökő lázunk vagy a testünket ellepő hangyacsípések ellen. Ahhoz pedig, hogy meg tudjuk állapítani, főhősünknek éppen mi baja van, egy igen jópofa önvizsgálati rendszer asszisztál. Ennek a segítségével nekünk magunknak kell felmérnünk a testünket, hogy lássuk, melyik végtagunkon van ellátásra szoruló seb vagy épp letépésre váró pióca.

Szintén ötletesen lett megoldva az étkezés is: még az oktatómódban kapunk egy okosórát a barátnőnktől, ami folyamatosan jelzi, hogy miből van hiány a szervezetünkben. A vízen kívül szükségünk lesz még szénhidrátra, zsírokra és proteinre, így egyáltalán nem mindegy, hogy mit eszünk. Míg egy zacskó chips remek szénhidrátforrás lehet, nem sokra megyünk vele, ha a szervezetünknek épp proteinre lenne szüksége. A hidratáltságot már egy fokkal egyszerűbb megoldani, akármelyik megtalált folyóból ihatunk, azonban nem árt arra is felkészülni, hogy legtöbbször a pár korty víz mellett néhány parazita is bejut a gyomrunkba. A dolgunkat tovább nehezíti az is, hogy jelenleg főhősünk valami ipari mennyiségű ételt követel magának az életben maradáshoz, így érdemes mindenből jól betárazni.

**Mint tudjuk, a dzsungelben a túlélés törvényei uralkodnak. Ez pedig a Green Hell esetében sem adódott másként.**

Ha pedig az éhségen és a szomjúságon túlléptünk, nem árt megőrizni elménk épségét sem. A fejlesztők szerint a történetben majd nagy hangsúlyt kap az emberi agy viselkedése extrém helyzetekben, ebből jelenleg azonban elég kevés érződik. Igazából csak kapunk egy csíkot, ami elménk épségét szimbolizálja, és ha ez túlságosan leromlik, akkor megjelennek a csontvázként testfestett harcosok, akiket ugyan elvileg csak hallucinálunk, de az általuk okozott sebzés nagyon is valóságos.

A túlélőmód tehát nem igazán fogja a kezünket, viszont cserébe maga a pálya jelenleg statikus, azaz akárhányszor esünk neki, mindent pont ugyanott fogunk találni, ahol az előző próbálkozás során is volt. Ez nemcsak az egyes épületekre, tavakra és más természetes képződményekre igaz, hanem a különféle ellenfelekre és a felhasználható erőforrásokra, tárgyakra is, így pár nekifutás után már egész jól kitapasztalható, merre érdemes indulni a hosszabb túlélés reményében.

## VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

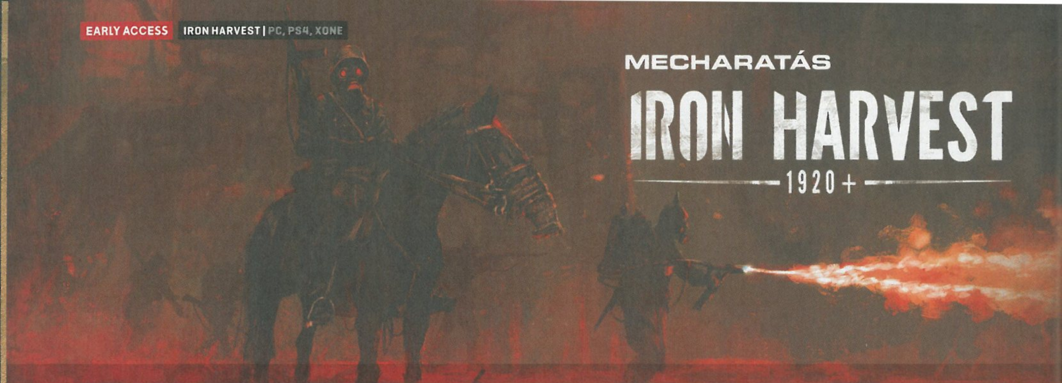
Ha pedig a mezei túlélést már meguntuk, ránézhetünk a kihívásokra is, melyekből jelenleg három különböző érhető el. Ezek során a puszta életben maradáson túl előre megadott célokat is teljesítenünk kell, méghozzá szűkös határidőn belül. Ezek a célok egész változatosak. Van, hogy egy máglyát kell meggyújtanunk, van, hogy tutajt kell szereznünk és élelmet felhalmoznunk rá, és van, hogy egy minden extrával felszerelt menedéket kell magunknak építeni az előre megadott helyen. Ami fontos lehet még: ezek a kihívások is a túlélőmód pályáját használják, viszont mindhárom esetben máshonnan indulunk, így lehet, hogy segítségükkel a vadon olyan pontjait is felfedezhetjük, amelyeken korábban még nem jártunk. Összességben a kihívások rendszere egy érdekes és jópofa adaléka a Green Hellnek, kapóra jön, ha önmagában már nagyon unjuk a túlélést, és szeretnénk valami látható, jól definiált célért dolgozni.

## A DZSUNGEL VISSZAVÁR?

A Green Hell az eddigiek alapján mindenképp egy érdekes túlélőjáték, mely elsősorban remek grafikájával, érdekes helyszínével és az ötletes önvizsgáló módjával tűnhet ki a tömegből. Szintén ígéretes még az egyjátékos kampány a rövid bevezető alapján, reméljük, hogy a fejlesztők ki tudnak hozni valami izgalmas történetet a sokat ígérő felütésből. Jelen állapotában a 17 eurós (nagyjából 5500 forintos) Green Hell elsősorban azok számára lehet érdekes, akik szeretik a túlélőjátékokat, és nem riadnak vissza egy igen nehéz darabtól sem.

## Aki valóban megjárta a Poklot

Az Amazonas esőerdőben nem egy ember eltévedt már, közülük az egyik leghíresebb Yossi Ghinsberg esete. Az Izraeli Haditengerészettől leszerelt fiatalember 1981-ben, 21 évesen, három társával együtt vágott neki a vadonnak, azonban elkeveredtek egymástól, és Ghinsberg végül három hetet töltött egyedül az esőerőd mélyén. Ez idő alatt majdnem megfulladt, öt napig nem evett semmit, és a nedves bakancsa miatt a lába is rothadásnak indult. A hatóságok végül háromnapnyi kutatás után találták meg, mikor már a keresés leállítását tervezték, megpróbáltatásaiból pedig film is készült Dzsungel címen, melyet 2017-ben mutattak be, Daniel Radcliffe-fel a főszerepben.




# MECHARATÁS
# IRON HARVEST

[IRTA WILSON] Csak pár impozáns festménnyel indult, mára pedig egy masszív franchise-zá nőtte ki magát, pedig legfőbb eleme, a videojátékos változat még meg sem jelent. Megérkezett az Iron Harvest első próbaváltozata, így mi is kimerészkedtünk az alternatív múlt frontjára!

Az „1920+"-nak hívott univerzumról lehet, hogy nem hallottál, és valószínűleg Jakub Różalski neve sem mond elsőre semmit, de ha meglátsz tőle egy képet, rögtön tudod, hogy miről van szó. A lengyel Różalski két éve egy alternatív múlttal, a keleti front mechás változatát ábrázoló képeivel robbant be a köztudatba. Alig pár hónap is elég volt ahhoz, hogy álmaiból egy létező univerzum keletkezzen: 2016-ban egy brutálisan sikeres Kickstarter-kampány után született meg a táblás stratégiai játék, a Scythe, jövőre pedig érkezik az Iron Harvest, az ugyanebben a világban játszódó RTS is.

## ADATOK

KIADÓ
**KING Art Games**

FEJLESZTŐ
**KING Art Games**

MŰFAJ
**RTS**

MEGJELENÉS
**2019**

## STÍLUSMINTA

**Men of War: Assault Squad**
2011 (1C)

**Company of Heroes 2**
2013 (SEGA)

### AZ ELSŐ PRÓBA

Az első publikus, a Kickstarter-támogatóknak szánt alfa demó ebből egy egészen aprócska szeletet mutat, hiszen mindössze egy skirmish missziót és egy challenge térképet tartalmaz, ráadásul a három játszható fajból is csak kettőt

Fiúk, előre! Ahogy a címben is van, aratni fogunk, szóval ideális helyre érkeztünk, hamarosan kenyér lesz az asztalon. Folyékony.

hajlandó felvonultatni. Ugyanakkor már ez is bőségesen elég ahhoz, hogy egyrészt egy-két délutánt el lehessen tölteni az Iron Harvest mesésen egyedi világában, másrészt, hogy kiderüljön, itt azért picivel többről van szó, mint egy átskinezett Company of Heroes-ról.

Ott van kezdésnek a mesterséges intelligencia, amely már a legalacsonyabb, legkönnyebb szinten is meglepően szofisztikált. Az egy dolog, hogy skirmish alatt folyamatosan mozog a stratégiailag fontos nyersanyag- és győzelmi pontok felé, az pedig egy másik, hogy eközben nem rest egy gerillatámadást is indítani a bázis ellen. Persze ezek

pusztító is, egy ágyút elfoglalva pedig olyan mobil üteg, amely még az est főszereplőit, a mechákat is a földre tudja küldeni. Az alfában az üteg irreálisan sokat sebez, megfelelő védelemmel szinte megállíthatatlan, és komplett szakaszokat is képes elpusztítani, így nem lenne meglepő, ha a következő buildre már súlyos nerfelésen esne át.

### JÖVŐBEN A MÚLT

A javítás és a fejlesztés szerencsére már most is tetten érhető, az alfa nem sokkal a kiadása után már egy méretesebb javítást is kapott, amely számos ponton nyúlt bele az olyan alapvető dolgokba is, mint a győzelmi pontok elfoglalásának sebessége, vagy az

**A Scythe után végre az Iron Harvestet is sikerült kipróbálni, és bizony, egyáltalán nem kellett csalódnunk.**

általában nem szoktak sikeresek lenni. De az ilyen és ehhez hasonló megmozdulásai, na meg az egyéb taktikák – hátba és oldalba kerülés – is példázzák, hogy itt nem szimplán csak a halálba menetelnek az opponensek, hanem képesek gondolkozni is.

Ez a fajta intelligencia hála az égnek nemcsak nekik, de a saját egységeknek is kijutott, akik képesek reagálni az ellenséges tűzre. Szétoszlanak, ha gránát pottyan közéjük; lehasalnak, ha robbanás van a közelben; akár maguktól is fedezékbe húzódnak, ha nagyon közel vannak egy falhoz vagy más, erre alkalmas felülethez. Ami igazán hasznos, az igazából a menet közbeni specializációjuk, mert az ellenfél által hátrahagyott, vagy a ládák mélyén talált eszközöket felvéve akár teljesen más karakterosztállyá is átképezhetik magukat. Így az egyszerű lövészből lehet gépágyús, aknavetős

egységek sebzése. Erre pedig szükség is lesz, mert hiába szerepel csak két frakció, már így is bőven több mint fél tucat különféle divíziót lehet kivezényelni a hadszíntérre.

Ez jelenleg két térkép, ami kiválóan megmutatja, hogy az Iron Harvest mennyire szép. A kelet-európai stílusjegyeket viselő, mégis rendkívül egyedi táj maximálisan kidolgozott. A hatalmas búzamezők által körülölelt vörös-téglás falvak, a pozdorjává rombolt gyártelep kavicsos, akadályokkal telitűzdelt terepe, és persze az égbe nyúló, sűrű fekete füstöt eregető gépkolosszusok masszája rendkívül biztató a jövőre nézve. Elvégre az Iron Harvest nem a ma, és nem is a múlt játéka: az alfa alapján egyértelműen jó helyen van a szíve és az esze, de látva terveit – három kampány, multiplayer, konzolos változatok – még sok akadályt kell leküzdenie, mire maradéktalanul elégedettek lehetünk vele!

SVÁJCIBICSKA

# SWITCHBLADE

[ÍRTA MCMACKO] **A HÁBORÚ ÚJ FORMÁT ÖLT A SWITCHBLADE-BEN, AMELY A MOBA-K TRADÍCIÓIT PRÓBÁLJA ÖSSZEKEVERNI VALAMI FRISS ÉS MODERN ÉLMÉNNYEL. A KÉRDÉS AZ, HOGY VAN-E TÉR EGY ÚJ SZEREPLŐNEK A DOMINÁNS STÍLUSBÉLI JÁTÉKOK KÖZÖTT? MEGNÉZTÜK A NAGY TŰZERŐT ÉS HATALMAS KEREKEKET FELVONULTATÓ ARÉNAJÁTÉK KORAI HOZZÁFÉRÉSÉT!**

Nehéz újat mutatni a MOBA-k műfajában, már csak azért is, mert a piacvezető szoftverek alapvetően uralják a stílust. Másrészről pedig az indie és nagystúdiós fejlesztők is kipróbálták már magukat a műfajban.

Az egykori Bizarre Creations (Project Gotham Racing, Blur) tagokat felsorakoztató Lucid friss ötletet dob be: tankokkal, vagyis az átlagos tankoknál jóval agilisabb terepjáró járgányokkal próbálja felrázni a műfajt. A Switchblade így augusztus végén korai hozzáférésbe pattant PC-re, és a PS4 jelentős mennyiségű játékost megmozgató konzolos felületén is próbát lehetett tenni a programmal.

**A MOBA-PIACRA MA MÁR ELÉG VESZÉLYES VÁLLALKOZÁS BETÖRNI, DE KI TUDJA, HASONLÓ JÁTÉKOT EDDIG MÉG NEM NAGYON LÁTTUNK.**

### A LEGJOBB VÉDEKEZÉS A TÁMADÁS!

Nagyon ismerős lehet a Switchblade alapfelállása azoknak, akik valaha is csatáztak már MOBA játékban. Adott két bázis, a térképen stratégiailag fontos állomások vannak elszórva, két oldalról áradnak a mobok, közben pedig jól felszerelt, hősies egységek próbálják az ellenfél bázisát és kitartó csapattagjait kiiktatni.

Az alkotók ezúttal egy igen látványos (és a Mass Effect-játékok vizuális nyelvezetét kicsit pofátlanul újragondoló) sci-fi környezetbe helyezték a zsánert. Saját csapatunk tagjaival a méretes járgányokat irányítjuk, a Kacsamesék Robokacsájára emlékeztető egykerekű mobok pedig áramlanak a különböző ellenséges építmények irányába. A mobok jó kis pusztítást tudnak előidézni, de a kulcslokációk előtt elhelyezett ágyúkkal meggyűlik a bajuk. Itt a járgányainkra lesz szükség, majd ha ideiglenesen kiiktatjuk az ágyúkat, a mob egységek berohannak az épületek alsó páncélját lehámozni, utána pedig szórhatjuk az ólmot és az energianyalábot az építmény feltárulkozó magjába. A cél a központi épület energiaközpontjának kiiktatása, mindeközben pedig regenerálódó ágyútornyok, mobseregek és természetesen az ellenfél járgányai között kell lavíroznunk.

### JÓ, DE KICSIT SÓTLAN

Néhány napos ismerkedés után úgy látjuk, hogy a Switchblade alapjaival nincs komoly gond. A játékmenet nem rossz, a harcokban van taktikai lehetőség, a pályadizájn is érdekes. Az első térképen egy izlandi terepen küzdhetünk, egy glecscserben rekedt teherszállító hajó közelében... Ám az apróságokon lesz még mit finomítani. Jót tenne a játéknak, ha kicsit felgyorsítanák a sebzés ütemét, vagy másik oldalról, kicsit szűkebbre fognák a kritikus járatokat. Ugyanis egyik-másik meccs unalmas caplatások sorába torkollott, máskor pedig a lövedékszivacs tornyok és mobok okoztak melós, nem pedig lazán áramló játékélményt. Persze, van még tér a javításra, és egyes internetes szószólóknak éppen ez a tempó tetszik. Egyelőre azért (talán lehet a hangsúlyos botjelenlét miatt) olykor alaposan leül a játék ritmusa. Nem semmi meló lehet a különböző egységek támadásainak, valamint a speciális, menet közben megnyitható és továbbfejleszthető képességeinek a finomhangolása sem, de talán a becélzott október-december közeli megjelenésig ezeket lehet még szépen finomhangolni. A játék grafikája korrekt Unreal-stílus, de technikailag semmi kiemelkedőt nem látni a csaták közben.

A Switchblade komoly érdeklődésre tarthat számot, ha a ritmust és a F2P modellt nem rontják majd el az egypontnullás verzió megjelenés után. A program masszív Twitch-integrációval érkezik, így ez is előrevetíti a készítők törekvéseit. Bár egyelőre kissé jellegtelen a játékbéli atmoszféra és a lore sem mutatott magából sokat, nem biztos, hogy ezek döntik el a játékosok tömegeinek kötődését egy újabb MOBA címhez.

**ADATOK**

KIADÓ
**Lucid Publishing Ltd**

FEJLESZTŐ
**Lucid Games Ltd**

MŰFAJ
**tankos MOBA**

MEGJELENÉS
**2018.08.29.**

**STÍLUSMINTA**

**Dota 2**
2013 (VALVE)

**Heavy Metal Machines**
2017 (HOPLON)

Játék közben állandóan késztetést érzünk, hogy megtoljunk egy lasztit a járgány orrával, talán túl sok volt a Rocket League.

# VÉRES VACSORA
# DYING LIGHT BAD BLOOD

[ÍRTA WILSON] ***Trópusi paradicsomba ne menj, hacsak nem vagy felkészülve arra, hogy a hazafelé vezető útra a jegyet nem pénzzel, hanem vérrel, verítékkel és leszakadó testrészekkel válthatod csak meg. Érkezik a zombis battle royale, méghozzá a szomszédból, Lengyelországból!***

Se egyre szűkülő energiaháló, se vihar, se farkasok, se más, a játékteret szűkítő tényező. Szinte lehetetlennek tűnik egy battle royale játékot ezek nélkül elképzelni, ahogy azt is, hogy 2018-ban, a PUBG népszerűségének lefelé ívelése, vagy a töretlen sikert élvező Fortnite mellett miért próbál mindenki egy szeletet kihasítani magának a battle royale-tortából. Különösen azok után, hogy önálló műfajként igazából csak idén őszig létezett, hiszen a Call of Dutyban és a Battlefieldben való szerepeltetése is egyértelmű jele annak, hogy most már a hagyományos multiplayer repertoár része. A Dying Light: Bad Blood szerencséje igazából az, hogy annyira nem is hagyományos.

### VÉRPÁRBAJ

A Bad Blood ugyanis a lengyel Techland az egész világot meghódító, váratlanul sikeres akciójátékának, a Dying Lightnak az újramelegített változata, ugyanazzal a helyszínnel (Harran), ugyanazokkal az ellenfelekkel és fegyverekkel, tálalással és kijelzőkkel... csak épp egy tök új játékmenettel.

A Bad Bloodban is a szigetről kell elmenekülni, csak éppen a kijáratig nem NPC-ken és missziókon át vezet az út, hanem a riválisokon át. Kereken egy tucat (mínusz egy) van belőlük, és mindegyik csak arra vágyna, hogy a menekülést jelentő helikopter eljöjjön érte. Annak kapacitása azonban véges, szó szerint csak egyetlen embert (feltételezhetően legóból rakták össze) képes magával cipelni, úgyhogy egyáltalán nem nehéz kitalálni, hogy miként is érnek véget a meccsek.

Az viszont már egyáltalán nem annyira kézenfekvő, hogy az odáig vezető út hogyan is zajlik, mert ugyan itt is felszerelést kell szerezni – azaz fegyvereket –, de a túlélés és igazából a kijutás kulcsát elsősorban nem ez, hanem a Bad Blood fejlődési rendszere jelenti. A meccsek során a zombik által őrzött fészkekből kell mintát szerezni. Minél többet sikerül, annál gyorsabban jön a következő szint, amely olyan extrákat ad, mint a megnövelt életerő vagy sebzés. Ha sikerül elérni egy adott szintet, a helikopter azonnal elindul a szigetre, és a helyzetéről minden, még életben levő játékos értesül, így nem lehet csak úgy kiosonni.

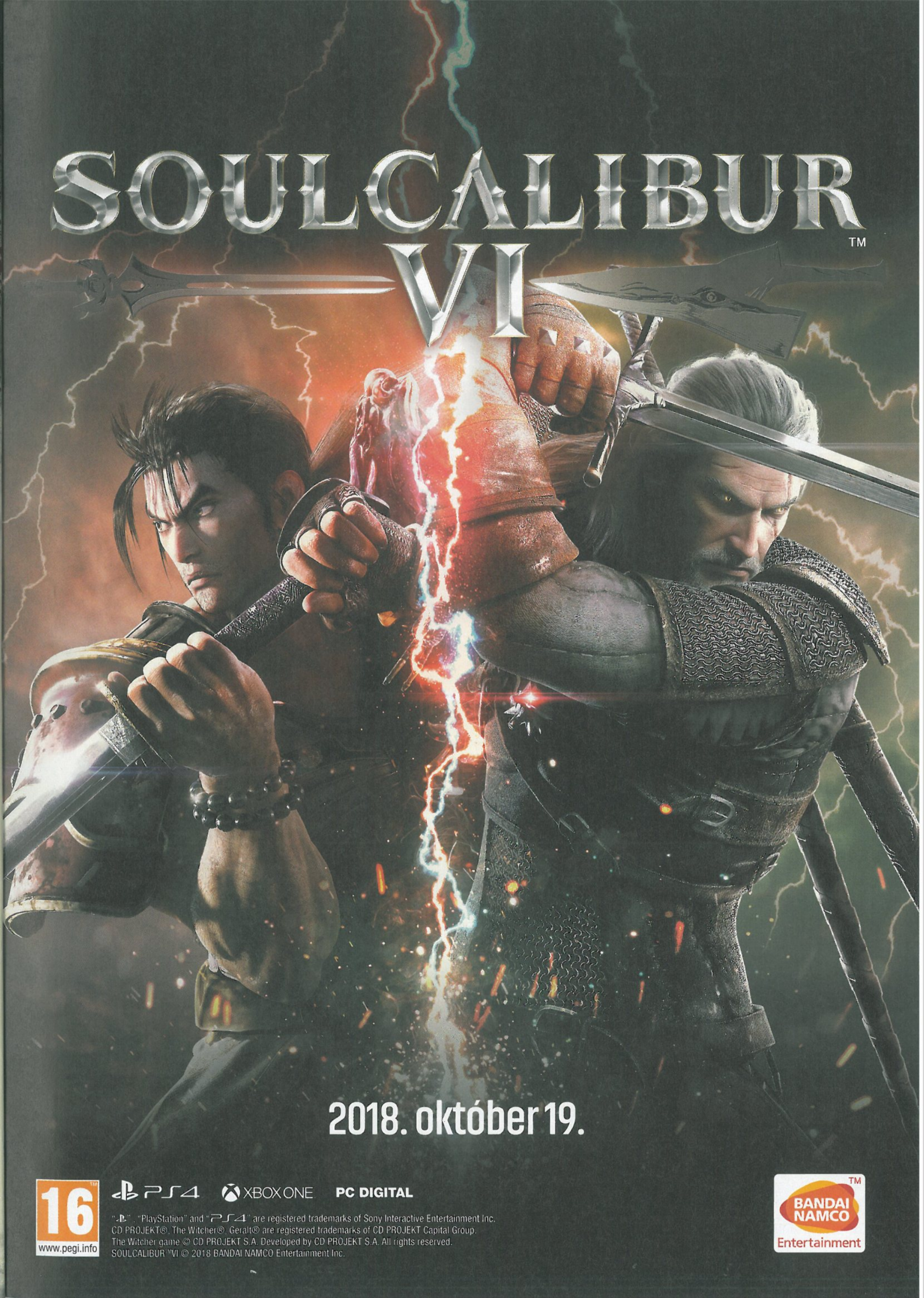
> **ADATOK**
>
> KIADÓ **Techland Publishing**
>
> FEJLESZTŐ **Techland**
>
> MŰFAJ **zombis battle royale**
>
> MEGJELENÉS **2018.09.13.**
>
> **STÍLUSMINTA**
>
> **Fortnite** 2017 (EPIC GAMES)
>
> **Playerunknown's Battlegrounds** 2017 (PUBG CORPORATION)

### TUCATPARTI

Idáig eljutni persze egyáltalán nem lesz könnyű, hiszen a Dying Light világában nem csak sima, könnyen lecsapható zombik vannak, hanem gigantikus kalapácsot lóbáló kolosszusok, savköpő rondaságok, robbanó borzalmak és egyéb, hasonlóan barátságos lények, úgymint az időnként érkező supply dropokat őrző emberek, akik még a szuperzombiknál is szívósabbak. Miért éri meg akkor leállni velük? Mert általában ezek környékén vannak a legértékesebb fészkek és persze a felszerelés is. Erre pedig szükség lesz, elvégre mindössze három közelharci és egy távolsági fegyver cipelhető. Igazi lőfegyverből szinte egyáltalán nincs, ami akad, abban is kevés a lőszer, itt továbbra is kalapácsokkal, machétákkal és késekkel zajlik az élet-halál harc. Ezeket szerencsére fel lehet ruházni elementál sebzéssel az ezt megnyitó modokat megtalálva és használva, ami lényegesen könnyebbé teszi a szó szerinti csonkolást.

Hiába kapott ugyanis battle royale köntöst, ez azért még mindig Dying Light – és a kettő keveréke meglepően jól működik. Hogy lesz-e neki hely hosszú távon is a piacon, azt csak az idő mondhatja meg, de az biztos, hogy ötletekben nem szenved hiányt. Ahogy repülő, szétmálló végtagokból sem!

Ejha, komolyan olyan érzés, mintha a Battlefieldben lányként lőszert kérnék. De most komolyan, tényleg nálam van az utolsó szelet pizza?


SOULCALIBUR VI ™
2018. október 19.
16
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC DIGITAL
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
CD PROJEKT®, The Witcher®, Geralt® are registered trademarks of CD PROJEKT Capital Group.
The Witcher game © CD PROJEKT S.A. Developed by CD PROJEKT S.A. All rights reserved.
SOULCALIBUR™VI © 2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
BANDAI NAMCO Entertainment

## NEM FÉLÜNK A FARKASTÓL!

# FEAR THE WOLVES

[IRTA **ALICEWAKE**] **Pedig nem ártana félni, ha kiakasztják a Geiger–Müller-számlálót. A Vostok Games fejlesztése a battle royale stílusba hozza be a posztapokaliptikus atmoszférát, és a játékos ellenfeleken kívül is veszélyt jelentő környezeti tényezőket. A korai hozzáférés ellenére is látszik, hogy nagyszabású projekttel van dolgunk.**

Ha valaki nem különösebben kedveli a battle royale stílust, de minimálisan is vonzónak találja a posztapokaliptikus történeteket és környezetet, a PvE megoldásokat, vagy valaha is szerette a S.T.A.L.K.E.R.-játékok világát, akkor a Fear the Wolves lesz az, ami megkedvelteti/megkedveltetheti vele a műfajt. A Vostok Games alkotása még érezhetően messze van a húsz millió játékostól, de a koncepcióban már a korai hozzáférés ellenére is láthatóan van annyi, hogy érdemes legyen számolni vele.
A S.T.A.L.K.E.R. egykori fejlesztőinek (és egyben a Survarium alkotóinak) köszönhetően irtó hangulatos a játék, a grafika már most az egyik legszebb, amit a műfajban láttunk, a preliminráis fázis ellenére tök játszható az egész, amit a folyamatos javítások még inkább elősegítenek. A feszes tempóban érkező frissítések ritka taktikusan nyúlnak a programhoz, amitől a jelenlegi létszám és készültségi szint mellett is egyre élvezhetőbbé válik az egész.
A tervek szerint a körülbelül huszonöt négyzetkilométeres pálya mérete a második módosítást követően már dinamikusan alkalmazkodik az aktuális játékosszámhoz, így jó eséllyel nemcsak anomáliákkal és meglepően strapabíró, de rusnya, cserébe módfelett agresszív jószágokkal futunk össze, hanem más játékosokkal is, illetve az alkalmazás elindítása sem tart majd kínosan hosszú ideig. Bár a második héten tizenhat túlélőnél többel nem sikerült összetalálkozni, a gyorsan és főleg random szűkülő mozgástér garantál némi interakciót az elvtársakkal.

### ADATOK

KIADÓ
**Focus Home Interactive**

FEJLESZTŐ
**Vostok Games**

MŰFAJ
**battle royale**

MEGJELENÉS
**2018.08.28.**

### STÍLUSMINTA

**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
2007 (THQ)

**Playerunknown's Battleground**
2017 (PUBG CORPORATION)

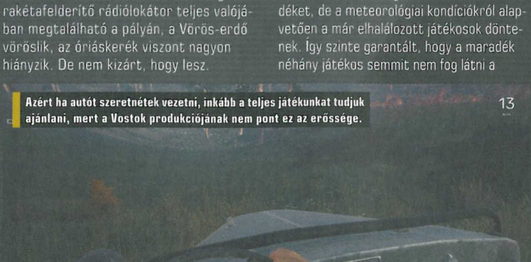
### SZTO GRAM VODKA, PROSHU

Ha valamiben erős, és mindig is az lesz a Fear the Wolves, az az atmoszféra, amihez szerencsére olyan fejlettségű grafikai megjelenítés társul, ami ezt élvezhetővé is teszi. Plusz vannak ismerős dizájnmegoldások a Shadow of Chernobylból, mínusz glitch és lag, de valószínűleg ezt is megoldják. Attól függetlenül, hogy még viszonylag korlátozott számú vizuális elem ismétlődik, a Zóna elképesztően hangulatos, engem már simán lőttek hátba csak azért, mert éppen egy (mellesleg teljesen korhű) propagandaplakátot nézegettem a klasszikus Lenin mellszobor fölött. A Duga-2 rakétafelderítő rádiólokátor teljes valójában megtalálható a pályán, a Vörös-erdő vöröslik, az óriáskerék viszont nagyon hiányzik. De nem kizárt, hogy lesz.

Egyébként nem pont Pripjaty vagy Csernobil volt a minta, de sikerült megkonstruálni egy olyan fiktív tájat, ami hangulatában tökéletesen visszaadja a Szellemváros ridegségét, csak kicsit rurálisabb. Azt mondjuk, egyáltalán nem tudjuk, hogy konkrétan mit csinálunk ott, már azon kívül, hogy kiirtunk mindent, ami él és mozog, vagy látszólag minimum élőhalott, de mozog. De azt is lehet, hogy megpróbálunk csendben életben maradni, majd az első és fordulónként egyben utolsó adandó alkalommal kijutni a mentőhelikopterrel az „ön és környezete egészségére káros" területről. Nem kell semmi konkrét dolgot összeszedni, nem kell senkit megmenteni, mindössze annyi a cél, hogy élve kijussunk az egyre szűkülő, kvázi biztonságos szektorból. Csak ugye mindenki másnak is ez a célja. De van vodka, ami megbízhatóan javítja kicsit a közérzetet. Viszont mesterlövészeknek nem javasolt. Rontja a stabilitást.

### ESERNYŐT HOZTÁL?

Ahogy egy rakás egyéb tényező is.
A radioaktív sugárzáson, a téranomáliákon és a fertőzött dögökön kívül van egy olyan teljesen prózai dolog, hogy időjárás. Az még csak hagyján, hogy egy random vihar jelentősen csökkenti a látótávolságot, nehezíti a lokációk közötti mozgást és eltéríti a lövedéket, de a meteorológiai kondíciókról alapvetően a már elhalálozott játékosok döntenek. Így szinte garantált, hogy a maradék néhány játékos semmit nem fog látni a



Azért ha autót szeretnétek vezetni, inkább a teljes játékunkat tudjuk ajánlani, mert a Vostok produkciójának nem pont ez az erőssége.

## wilson így látja

**Nem vet túl jó fényt a csapatra egy új játék megjelentetése, mikor még az előző befejezésének a közelébe sem értek. Főleg ha egyértelműen végső kapálózásról van szó. Ennek ellenére a Fear the Wolves legnagyobb meglepetése, hogy egyáltalán nem rossz: dinamikus időjárási- és körülményrendszere kifejezetten ötletes, és a helyszínválasztás is remek, csak a többi összetevővel van baj. A térkép iszonyatosan kidolgozatlan és felejthető, a tempó túl gyors, nincs idő lootolni és rendes felszerelést összeszedni, de a legrosszabbak egyértelműen a fegyverek. Abszolúte semmi erejük nincs, mintha légpuska lenne mindegyik, és mellé még egy unintuitív inventoryt is kaptunk. E mellett szinte már eltörpül a rettenetes hangkeverés, aminél sosem tudni, hogy az ember a saját, vagy az ellenfél lépteit hallja-e. 20 euróért ez még kevés.**

kivonás közben, főleg egymást nem, mert hogy, hogy nem, olyan köd száll a Zónára, hogy a láthatóságon még egy újabb atomvillanás sem javítana érdemben. Ha ez úgy önmagában nem lenne elég, a mozgástér random mintázat alapján, négyzetesen, két fázisban csökken. Az első fázist egyébként aránylag nagy biztonsággal túl lehet élni, ha van megfelelő védőfelszerelésünk vagy gyógyszerünk. Vagy akkora szerencsénk, hogy véletlenül pont a szélén vagyunk, és van lehetőségünk elegánsan kitipegni onnan.

A muníciót nem árt még viszonylagos békeidőben összelootolni, nagyon sokat viszont nem téblábolhatunk a pálya mindenkori szélén, mert ugye félünk a farkasoktól, a lőszer meg véges. Ráadásul a jobb felszerelés nyilván a nagyobb katonai objektumok környékén található – ahogy jó eséllyel a többi játékos is. A térkép elég informatív, a második frissítéssel pedig nemcsak a hitboxot és a fegyverek képességeit egyengették kicsit, hanem a fellelhetőségüket is. A szürke, kör alakú területek, jelentéktelenebb falvak kevésbé értékes zsákmánnyal rendelkeznek, ennél már eggyel jobb esélyünk van a szögletes, de még mindig szürke településeken, a legjobb holmik viszont a sárgával jelölt katonai bázisokon vannak elszórva. Hátizsákra is érdemes beruházni, nyilván több hasznos cuccot tudunk hurcolni, ha nem csak egy lyukas gatyában rohangálunk. A fegyverek valószerűek és realisztikus korlátok között fejleszthetőek, célzásrásegítésről álmodni sem érdemes, az újratöltés kissé lomha, a vadászpuska meg úgy szór öt méteren, hogy egy körömreszelővel nagyobb az esélyünk pacifikálni a helyzetet. Ami után stílusosan ki is foszthatjuk a hullát.

> **Itthon ez a téma mindig ment, mindig közkedvelt volt, hiszen szinte a szomszédságunkról van szó, a Fear the Wolves pedig ezért is lehet vonzó.**

### SOKAT ESIK AZ FPS IS.

Technikailag nyilván van még mit javítani a helyzeten. Örülünk, hogy vannak (még nagyon bénán irányítható) járművek, lesz például magyar nyelv, pusztító anomália-vihar, az éjszakai szcenárió meg különösen izgalmasnak hangzik – de előbb érdemes lenne megoldani a szerverek stabilitását, szerezni néhány(százezer) játékost és csinálni valamit a képfrissítés látványos megzuhanásaival. Ettől függetlenül az egész koncepció több mint ígéretes, a játék jelenleg is élvezhető, noha például közel sem néz ki úgy, mint ahogy az előzetesben láttuk, de még mindig sokkal jobban fest a sokéves átlagnál. Az elképzelés már önmagában is eredeti és tartalmas, a tervezett bővítés és a fejlesztés üteme pedig biztató, eddig legalábbis tényleg jobb lett minden, amikor hozzányúltak a játékhoz.

Az van, hogy a Fear the Wolves még a nagyon érezhető korai hozzáférés és az alapműfaj ellenére is határozottan vonzó projekt. Húsz eurónyira (nagyjából 6500 forint) legalábbis biztosan. Lényegesen több, mint egy klasszikus battle royale, ami köré rajzoltak egy új térképet, de a valamiért egyre népszerűbb műfaj kötelező elemeit is hiánytalanul hozza amellett, hogy tele van egyedi megoldásokkal.

Az egyik a téma és helyszín, ami azon kívül, hogy kiválóan megfelel a célnak, képes lehet, vagyis mint a mellékelt ábra mutatja, képes olyan játékosokat is meggyőzni, akik pont nem század magukkal szeretnek futkározni és lövöldözni viszonylag elnagyolt grafika mellett. Pedig itt is azt fogják csinálni, csak elképesztően hangulatos, kissé szebb, aránylag korhű, és önmagában is halálos környezetben. Jelenleg például ugyan mindegy, hogy a karakterek testreszabhatósága kimerül két pólóban, és a játékosszám általában a tervezett volumen felét sem éri el, az alkalmazkodó pályaszerkezet mellett a random kialakuló fertőzött szektorok és anomáliák, a legrosszabbkor előkerülő vadállatok mind adnak egy dinamikát, amit az elhalálozott játékosok még nyilván fokoznak a szituációt a lehető legjobban megnehezítő időjárási viszonyokkal. A Vostok Games játéka kétségtelenül meghatározó lehet abban a műfajban, aminek a határait a témaválasztással és az egyedi játékmenettel pont a megfelelő irányba tolták ki. Csak legyenek képesek egyszer befejezni. Esélyes, hogy menni fog.

A fejlesztők mindent megtettek azért, hogy ne érezd magad komfortosan, többek között messze kerüld a helyi élővilágot.

ÁGRÓL SZAKADT

# GROUND BRANCH

[ÍRTA WILSON] **Ha életben akarsz maradni, felejts el mindent, amit a modern shooterekben megtanultál: a Ground Branch olyan fegyverszimulációval vár, amely megpróbálja visszahelyezni a kompromisszumok nélküli taktikusságot a taktikus shooterek műfajába.**

Más tollával ékeskedni nem éppen a legszimpatikusabb dolog, de az ember igenis legyen büszke arra, amit elért, vagy amiben közreműködött – főleg akkor, ha imitálni szeretné azt. Az elsőjátékos BlackFoot Studios ezt pedig meg is teszi, hiszen a Rainbow Six és Ghost Recon egyik fejlesztőjének nevével fémjelzett Ground Branch egy egykoron hatalmas népszerűségnek örvendő műfajt, a taktikus shooterekét szeretné, ha nem is feltámasztani, de legalább kicsit felrázni. Hiszen a stílus nem halott, az ArmA mellett számos indie próbálkozás jelent meg az elmúlt években (mint például a remekbeszabott Squad), de a klasszikus R6-korszaknak ez csupán csak az árnyéka – ahogy a Ground Branch is az ihlető Rainbow Sixnek.

## VEGAS A MÚLTÉ

Itt ugyanis nem narratívával rendelkező, kidolgozott küldetések során kell helytállni, hanem olyan missziókban, melyek meglehetősen halott és kidolgozatlan terepeken igyekeznek átadni az élet-halál élményt. Gyakorlatnak nehezen lehetne nevezni – az igazából van külön, a klasszikus fémtáblák ellen –, hiszen vérre megy a dolog, és szó szerint egyetlen találat is át tud küldeni a halálba. De a hagyományos értelemben vett megbízás sem írja körül teljesen, mert a maroknyi helyszín mindegyike a valós világtól távol, egy hermetikusan lezárt, láthatatlan falakkal körülvett, NPC-ket vagy egyéb hangulatfokozó elemet nem tartalmazó Petri csésze, ahol a hangsúly a túlélésen van, és nem máson. Éppen ezért a jelenlegi kínálatot alkotó tankerhajó, a raktártelep, az erőmű igazából csak egy nem túl szép, nem túl kidolgozott díszlet, amely keretbe foglalja az akciót.

Az akció pedig itt a gondolkodásról és a taktikus előrehaladásról szól. A még meglehetősen csapnivaló AI lehetetlen távolságokból képes halálpontos találatokat bevinni és egy helyben 90 fokos fordulatokat csinálni, úgyhogy aki nem ésszel, lépésről lépésre halad előre, az garantáltan a túlvilágon köt ki. A társakkal való együttműködés kulcsfontosságú: 6-7 másik játékossal összeállva mutatja meg igazán a program, hogy mit tud.

Ami viszont már a jelenlegi állapotában is gyakorlatilag tökéletes, és talán túlzás nélkül páratlan, az a testreszabás, különösen a fegyvereké. Az egy dolog, hogy már az irányított operátor is maximálisan átalakítható, szerepjátékokat megszégyenítő részletességgel (a haj- és arcszőrzettel kezdve a viselt ruházaton át egészen a felvarrókig), az pedig egy másik, hogy a fegyverek esetében tényleg szinte semmi korlátozás nincs. Szó szerint. Nagyon egyszerűen össze lehet rakni egy olyan eszközt, amin minden elképzelhető dolog rajta van, de a harcban igazából teljesen használhatatlan, mert az egyik célzóka kitakarja a másikat, a taktikai lámpa nem hat elég messzire, vagy sikerül valamit pont úgy elé rakni, hogy csak egyetlen dolgot világít meg: a saját szemgolyónkat. Ez úgy hozható össze, hogy nem szimplán csak ki kell választani a komponenseket egy menüből, de saját magunknak kell azt a törzsre vagy a fegyver egyéb részére helyezni. A kínálat a lehető leggazdagabb: a kiegészítők között elsősorban lámpák találhatók, távcsövek és egyéb sightok, a csőtorkolatra hangtompító és torkolattűz-csökkentő szerelhető fel, de még a cső alatti részt is be lehet népesíteni. A kombinációk pontos száma hatalmas, szerepük, hasznosságuk pedig megkérdőjelezhetetlen: minden egyes változást azonnal észlelni már a rákövetkező misszióban.

Erre pedig csak rátesz egy lapáttal az igazi FPS-élmény, amit a látható testrészek, a szemmagasságba állított kamera, a különféle lőállások, az elhajlás és az oldalazás kovácsol össze. Innen pedig csak és kizárólag felfelé vezet az út: kidolgozott missziókkal és helyszínekkel, tervező móddal a 17 eurós (5500 forintos) Ground Branch elhozhatja a taktikus shooterek reneszánszát – egyelőre azonban ehhez több bizonyítékra és kevesebb hitre lenne szükség.

**A játékot a kései kilencvenes és korai 2000-es évek taktikai lövöldéi ihlették, de nem mondhatjuk, hogy a múltban ragadt.**

**ADATOK**

KIADÓ
**BlackFoot Studios**

FEJLESZTŐ
**BlackFoot Studios**

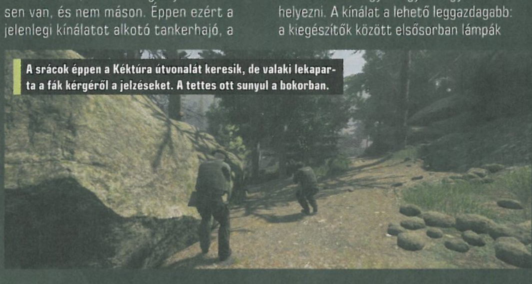
MŰFAJ
**taktikai shooter**

MEGJELENÉS
**2018.08.14.**

**STÍLUSMINTA**

**Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield**
2003 (UBISOFT)

**Squad**
2015 (OFFWORLD INDUSTRIES)



**A srácok éppen a Kéktúra útvonalát keresik, de valaki lekaparta a fák kérgéről a jelzéseket. A tettes ott sunyul a bokorban.**

EARLY FANTASY TACTICS

# Fell Seal: Arbiter's Mark

[ÍRTA **BULLSEYE**] Mit tehet az ember, ha a legendás Final Fantasy Tacticsnek csak nem akar elkészülni a PC-s felújítása? Végigviheti mobilon, kereshet hasonlókat PC-re, vagy indíthat egy Kickstarter-kampányt, hogy készítsen egyet magának és persze minden érdeklődőnek.

**N**a, jó, nem biztos, hogy pontosan így indult a Fell Seal pályafutása, de az alkotópáros nem is titkolja, mi volt játékuk fő ihletője, sőt kifejezetten büszkék arra, hogy a korai hozzáférésű produkcióról sokaknak az ugrik be, mennyire hasonlít megjelenésében, megoldásaiban és úgy általában mindenben a Square Enix címeire. Mondjuk megjelenésében talán nem kellett volna ennyire igyekezni, mert ugyan a karakterek portréi elég jól sikerültek, és még érzelmeket is képesek valamennyire kifejezni, a játéktér és a figurák inkább csak kevésbé pixeles újragondolásai a 10-20 éves játékokban látottaknak, de valahogy kevesebb bájjal.

*Bájos, színes és szagos taktikai játék, ahogyan az elmúlt 10-20 évben már megszokhattuk. Rajongók előnyben!*

A történet egyszerűen indul, viszonylag ismert rendfenttartóként éppen egy kollégát tanítgatunk a szakma titkaira, amikor csapatunk belefut egy bűncselekménybe. Aztán az ott megismert, paródiaszinten ellenszenves figura börtönbe szállítása közben egyre komolyabb rejtélyekbe keveredünk, és újabb csapattagok is csatlakoznak hozzánk.

### NAGY CSIPET NOSZTALGIA

A játékmenet szintén a nagy elődökre hajaz, de azért bárki könnyen átláthatja az alapjait azok ismerete nélkül is. A taktikai csaták körökre osztottak, a lépéssorrendet előre látjuk, és hagyományos, képességalapú vagy varázstámadásainkkal kell legyőzni a szinte mindig túlerőben lévő ellenfeleket. A sebzésünk természetesen függ a saját és ellenfelünk statisztikáitól, a különleges állapotoktól és hatásoktól, a bevetett támadástól és hogy sikerült-e az ellenfél mögé lépnünk. Nem túlságosan leegyszerűsített, de nem is igazán bonyolult, pont, ahogy egy taktikai harctól elvárnánk.

A csaták közötti stratégiai rész ellenben már sokkal összetettebb. Itt nemcsak felszerelést vásárolhatunk (sőt gyárthatunk) és új tagokat toborozhatunk, de embereink fejlődését is meg kell határoznunk. Utóbbi persze egyáltalán nem tűnik nagy dolognak, csakhogy van egy apró csavarja. Az eredeti hat foglalkozás mellé még 14-et (és pár különlegest) nyithatunk meg, ahogy szinteket lépünk. Azonban két munkakör is lehet egyszerre. Az első határozza meg a használható felszerelésünket, míg a másodiknak minden kifejlesztett aktív képességét használhatjuk, és mellé kiválaszthatunk az összes megtanultból még két passzívat. Ráadásul a csatákban nemcsak a használt foglalkozásunk fejlődik, de más karakterek tapasztalataiból is csepeg valamennyi, így csak idő és elhatározás kérdése az ideális csapat összehozása.

**ADATOK**

KIADÓ **1C Company**

FEJLESZTŐ **6 Eyes Studio**

MŰFAJ **taktikai/stratégiai**

MEGJELENÉS **2018.08.16.**

**STÍLUSMINTA**

**Final Fantasy Tactics: The War of the Lions** 2007 (SQUARE ENIX)

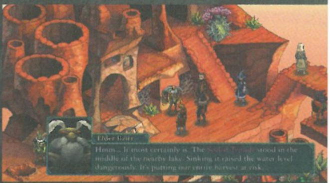
**Disgaea 2** 2017 (NIS AMERICA)

### TÖKÉLETESEN IDŐZÍTETT ELÉRÉS

Azt hiszem, a Fell Seal az iskolapéldája az Early Access használatának: már játszható és élvezhető, de a címke nem kifogás a hibák elfedésére. A történetnek és pályáknak nagyjából a fele készült el, ami így is többórás szórakozást (meg némi grindet) biztosít – sőt az első négy pályát a készítők honlapján elérhető demóban is kipróbálhatjuk.

A történet kiegészítése mellett mindenképpen javítani kell még a gépi ellenfelek helyenként buta és kijátszható taktikáján, valamint egyensúlyozásán. Ahogy a felhasználói felületen is, ami nem mindig ad elég információt. Remélhetően ezekre mind sor kerül a már nem is túl távoli megjelenésig, de a játék így is nagyon ígéretes. Az egyetlen oka, hogy jelenleg nem feltétlen éri meg a 17 eurós árat (nagyjából 5500 forint), az a befejezetlen története – de egy leárazás alkalmával érdemes lehet így is megelőlegezni a bizalmat a készítőknek.

Blöki, hányszor mondtam már, hogy ne fetrengj a barlangok mélyén, mert mindenféle mutáns bolhát össze fogsz szedni?



LÁZADÓ SÖPREDÉK

# SCUM

[ÍRTA **WILSON**] **Európai tanulmányi körkép, avagy itt a horvát lecke a csehek nyomdokain, a világ minden nemzetének szánva: a DayZ nyomába lépett a nyár végén az a Scum, mely hosszú hónapok várakozása után jutott el oda, hogy bebizonyítsa, ennél komplexebb életszimuláció még sosem volt videojátékban.**

Csodák, isteni szerencsék lehet, hogy nincsenek, hihetetlennek tűnő, de logikus magyarázattal rendelkező dolgok viszont igen. Űrutazás a modern számítógépek korszaka előtt; több tízemelet magas épületek az általunk ismert daru használata nélkül; sikerre ítélt videojátékok bedöntése és össznépi tánc azok sírján. Utóbbi ékes példája az a DayZ, amely az egyik első Early Access játékként nem csak, hogy szó szerint milliókat tudott meggyőzni arról, hogy mennyire különleges, szórakoztató és jelentős mérföldkő, de ezt követően úgy pazarolt el sikeresen 5 évet az életéből, hogy kis túlzással egy centimétert sem lépett előre. Ez már csak azért is hihetetlen, vagy épp érthetetlen, mert alapvetően csak egyetlen feladata volt: átemelni mindent egy önálló játékba, amely az ingyenes modban már fogyasztásra kész állapotban volt. Azaz nem kellett újra feltalálnia a kereket, hosszasan kísérletezni, hogy mi az, ami működik, és mi az, ami nem, de a Bohemia nem élt a lehetőséggel, még ha tudjuk is, hogy a bétának aposztrofált 0.63-as frissítés igazából bármikor megjelenhet. Arról pedig már a H1Z1 túlélős módjánál is lamentálni lehetett, hogy a DayZ-nek meglepően kevés klónja született, és azok is mind megdöglöttek, általában nem sokkal a kiadásuk után, a DayZ-lázat pedig azóta több más követte, de most, hogy a battle royale önálló műfajból multiplayer játékmóddá kezd degradálódni annak AAA-játékokban való szerepeltetése miatt, talán itt a tökéletes alkalom, hogy újramelegítsenek pár régebbi ötletet. És akkor megérkezett a Scum.

**Talán nem a Scum a legtartalmasabb játék, de jelenleg a legösszetettebb szimuláció, plusz jól is fest.**

## FORTRESS

A Scum, amit hosszú hónapok őrültebbnél őrültebb fejlesztői videói vezettek fel, olyan mélységű játékmenetet mutatva, melyben a szimuláció teljesen új értelmet nyer. A Scum a felszínen egy teljesen hagyományos túlélőjáték, amely szolgamód követi a DayZ által lefektetett szabályokat. Azaz adott egy hatalmas, kelet-európai térkép, amit aprócska települések tucatjai népesítenek be, melyek között itt-ott kisebb-nagyobb katonai bázisok állnak, ezek között pedig a természet az úr. Csakhogy ezek nem élettel teli, barátságos helyszínek, hiszen civileknek, polgároknak, vagy úgy embereknek nyoma sincs, legalábbis az általunk ismert formában – a szigetet élőholtak nem annyira népes, de annál vérszomjasabb populációja járja, akik örömmel vetik rá magukat az oda tévedő túlélőkre. Belőlük pedig éppenséggel nincs kevés, mivel a sziget ad otthont a televíziós szenzációnak, a Scumnak, ahol ilyen-olyan gaztetteket elkövető rabok küzdenek az életükért, a nézettségért és a kijutásért.

**ADATOK**

KIADÓ
**Devolver Digital**

FEJLESZTŐ
**Gamepires, Croteam**

MŰFAJ
**túlélős**

MEGJELENÉS
**2018.08.29.**

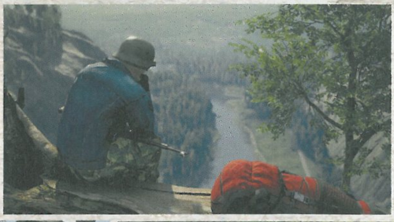
**STÍLUSMINTA**

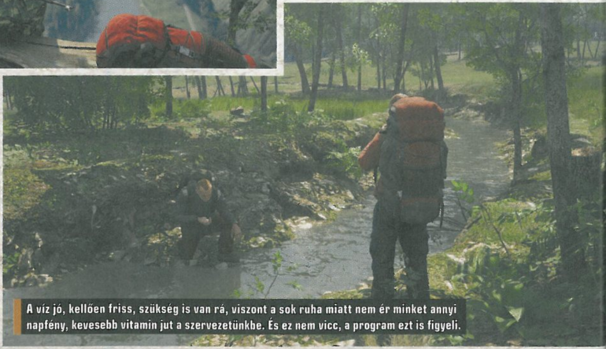
**DayZ**
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

**Just Survive**
2015 (DAYBREAK GAMES)

Ez a küzdelem pedig már rögtön a spawnolás után megkezdődik, hiszen ez hiába egy valóságshow, a főszereplő és az irányított karakter pedig hiába egy elítélt, kényelemnek, az alapvető emberi jogok tiszteletben tartásának és bárminemű felszerelésnek nyoma sincs, leszámítva a rikító narancssárga pólót és nadrágot, illetve a kopott cipőt, amivel megvert a sors. Minden mást saját magadnak kell összeraknod, méghozzá abból, amit találsz.

A Scumban már most elképesztően sok alapanyag található, kezdve a szimpla kavicsokkal az ágakon át egészen az





A víz jó, kellően friss, szükség is van rá, viszont a sok ruha miatt nem ér minket annyi napfény, kevesebb vitamin jut a szervezetünkbe. És ez nem vicc, a program ezt is figyeli.

olyan komplexebb darabokig, mint a mechatronikai aktuátorok. Szerencsére receptekkel ezúttal nem kell bajlódni, a jelenleg összerakható, 30-nál is több fegyver, felszerelés és étel mindegyikéhez ott a részletes leírás az erre szolgáló menüben, így igazából már csak az alapanyagok összeszedését kell intéznünk. De további jó hírekkel is szolgálok.

A komponensek egy része ugyanis helyettesíthető: például egy tűzelőhely esetében a gyújtós lehet olaj, alkohol vagy akár egy rongy is, de a komplexebb keverékek, például egy tár esetében is van annyi mozgástér, hogy ne kelljen az egész szigetet felkutatni egy specifikus dologért.

A barkácsolás terén tapasztalható játékosbarát könnyítés viszont kicsit csalóka lehet, hiszen már maga az összerakás folyamata sem teljesen szokványos. Például nem kell, hogy minden az inventoryban legyen a recept összerakásához, elég, ha csak a földön, a közvetlen közelben találhatók a szükséges dolgok, főleg, mert a folyamat végeztével is pont ide, azaz a földre kerül minden, és onnan kell behúzni a rendelkezésre álló helyre. És ez a helymenedzselés az, ahol a Scum még a DayZ-nél is komolyabban veszi a dolgokat. Az inventory-rendszer teljes egészében moduláris: minden tárgy adott mennyiségű négyzetet foglal el. Egy egyszerű konzerv, egy ragasztószalag egy téglalapot, egy üveges ital már akár kettő függőlegeset, míg egy vaskosabb húsdarab akár négyet is. A maximálisan elérhető kapacitás teljes egészében annak a függvénye, hogy mit rakunk a karakterre. Ez nem csupán a hátizsákot jelenti (jelenleg abból is minimum 3 különféle van), de a ruhát is. A fejre négy, a torzóra hat, míg a lábakra összesen három réteg ölthető fel. A sapka mellé felhúzható símaszk, a kabát alá fel lehet venni pulcsit, inget, valamiféle mellényt és táskát, a lábra pedig értelemszerűen cipő és nadrág ajánlott. Ezek mindegyike adott mennyiségű tárkapacitással rendelkezik, ami nemcsak a fentebb említett négyzeteket, azaz slotokat jelenti, hanem súlybéli korlátot is. Egy farmer 1,5 kilót bír befogadni, egy póló viszont csak 60 dekát, így értelemszerűen nem ott fogjuk tárolni a kisebb hadseregnek elegendő lőszermennyiséget.

Nekem tetszik az a piros mackónadrág, a zsebe biztosan elbír legalább egy faágat, szóval kapjuk el a fertőzöttek grabancát.

## CSALÁDI SIKER

A Scum alapvetően két stúdió és egy kiadó közreműködésével jött létre. A horvát Gamepires egykori Croteam-alkalmazottakból áll, akik egy új, önálló stúdió élén álmodták meg saját túlélős játékukat. Mivel a kiválásuk a Croteamből abszolúte barátságosan zajlott le, ezért idővel volt kollégáik is beálltak nekik segédkezni. A Croteam producerként és társfinanszírozóként működik közre, de asszisztálnak a mocapelésben és a fotogrammetria terén is. A pénzt a texasi Devolver Digital biztosítja, akiknek nem kicsit jött be az üzlet: 3 hét alatt több mint 1 millió példány fogyott a Scumból, pedig ez a legelső, legkezdetlegesebb build!

Ha pedig már ez is kicsit komplexnek hangzik, nos, akkor a Scum egészen rövid idő alatt megmutatja, hogy ez igazából semmi – valójában egy feneketlen mélységgel egyenértékű az a szimuláció, amellyel a karakterábrázolás történik. Mert az egy dolog, hogy a tárgyaknak szerepük van, ahogy a súlynak is, az pedig egy másik, hogy mindez és még vagy félmillió másik tényező pedig az irányított főhős állapotára van hasonló kihatással. Bár alapvetően négy mutató található csak a képernyőn – az életerő, a stamina, az energia és a hidratáció –, de ezeket egy olyan rendszer működteti, amely gyakorlatilag mindent figyelembe vesz, ami az emberi testet érinti. Elég csak ránézni a metabolizmus fülre a karakterlapon. A két oldalra osztott képernyő első felében a pulzus, a szívverés, a véroxigénszint, a tüdőkapacitás, a testhőmérséklet és a főbb karaktertulajdonságok találhatók meg, a másik viszont teljes egészében a táplálkozásnak és az ehhez kötődő elemeknek van szentelve.

### VITA-FIT

Hogy ennek mi a szerepe? Az, hogy nem csupán enni és inni kell, de az is számít, hogy mikor, mennyit és mit. A Scum nézi a bevitt kalóriamennyiséget, a protein, a fehérje, a rost, a víz, a cukor, a zsír, a szaturált zsír és a só szintjét, az összes vitamint (A-tól K-ig), az ásványi anyagokat, a húgyhólyag és a gyomor állapotát, de még a széklet szintjét is. Egészen páratlan és maximálisan döbbenetes ez a fajta odafigyelés és követelmény, de valójában cseppet sem annyira elrettentő, mint első alkalommal ránézni a kijelzőkre. 4-5 óra játékkal könnyen rá lehet állni a megfelelő ritmusra, rátérve a helyes táplálkozás útjára, lényegében jobban odafigyelve a képernyőn található figura testére, mint amennyire az ember saját magáról gondoskodik.

Főleg, mert a Scumban ezen túl annyira sok minden azért még nincs. A karakterfejlesztés teljesen kezdetleges, ahogy a vadászat és a felfedezés is, és csak a jövőben érkeznek az olyan, a játékmenetet színesítő funkciók, mint az építkezés, a vezethető járművek, a részletesebb RPG-rendszer, a nagyobb települések, vagy a rendes csapatszisztéma, mellyel sokkal könnyebb lesz a közös kalandozás. Amit a Scum viszont már jelenleg is nyújt, az a felfedezés öröme, és egy olyan, kihívásokban bővelkedő világ, amit élvezet bejárni és megismerni – de remélhetőleg öt év múlva nem azon fogunk keseregni, hogy ezen a ponton sosem tudott túllendülni...

# PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

**Megérkezett az ősz, vele együtt pedig az év végi játékcunami, ami 2018-ban is durvábbnál durvább címekkel árasztja el számítógépeinket. Ennek megfelelően idén is új előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.**

**A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + ASSASSIN'S CREED ODYSSEY (PC)

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **23 490 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **30 990 FT**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 (PC)

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **22 990 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **30 490 FT**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + RED DEAD REDEMPTION 2 (PLAYSTATION 4, XBOX ONE)

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **24 990 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **32 490 FT**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + FALLOUT 76 (PC)

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **23 490 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **30 990 FT**

**Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + BATTLEFIELD 5 (PC)

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **23 490 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **30 990 FT**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + JUST CAUSE 4 (PC)

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **23 490 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **30 990 FT**

## PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR VANTAR FEKETE USB MAGYAR BILLENTYŰZET

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **17 490 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **24 990 FT**

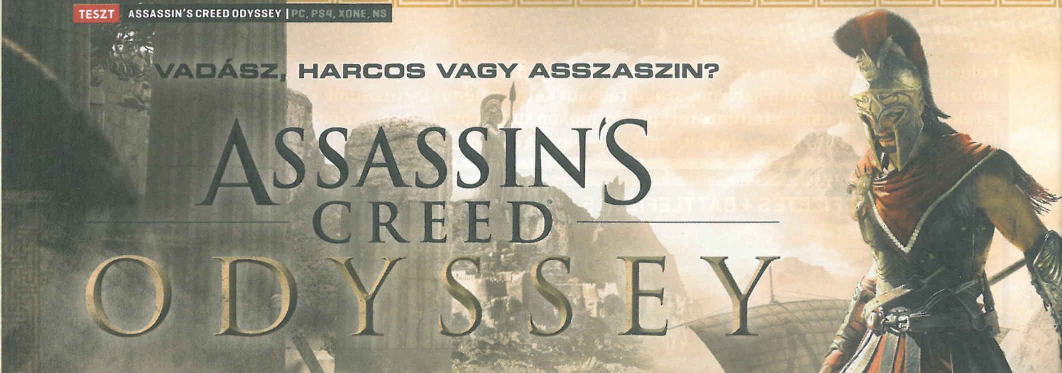
## PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR MINOS X2 OPTIKAI EGÉR

**NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS**
(3 lapszám): **9 490 FT**

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS**
(6 lapszám): **13 490 FT**

**ÉVES ELŐFIZETÉS**
(12 lapszám): **20 990 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



## VADÁSZ, HARCOS VAGY ASSZASZIN?

# ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

[ÍRTA BÖJTI] IDÉN JÚLIUSBAN BATE AZZAL INDÍTOTT, HOGY NEM ÁLLÍTJA, HOGY NEM KÉSZÜL VALAHOL AZ AZ ASSASSIN'S CREED, AMI VÉGRE ÚJÍT ÉS JAVÍT A FORMULÁN, DE HOGY NEM AZ ODYSSEY LESZ AZ, AZ IS BIZTOS. NOS, BÁR ELMÉLETILEG IGAZAT KELL NEKI ADNOM, GYAKORLATILAG A HELYZET AZ, HOGY MÉG SOHA NEM SZÓRAKOZTAM OLYAN JÓL A UBISOFT SZÉRIÁJÁVAL, MINT MOST, AZ ÓKORI GÖRÖGORSZÁG SZIGETVILÁGÁT BEJÁRVA.

Tudod, amikor megjelent az első Assassin's Creed, egészen odáig voltam, meg vissza. A trailerek egyből levettek a lábamról, a két frakció harca a történelmi közegben szinte egy az egyben valósította meg az egyik álmomat, ráadásul látszólag a játékmenet is rendben volt. Aztán jött a szomorú valóság, ami egy jó ötlet unalmas, pocsék kivitelezését mutatta, miközben minden egyes feladatot fájdalmasan sokszor kellett megismételni. Bár a második rész mindent javított, mindent helyrehozott, sőt szerintem a mai napig, vagyis egészen szeptember végéig a legjobb epizódját jelentette a szériának (azért megmosolyogtató külsővel és megoldásokkal), egyben éppen elég is volt számomra a háztetőkön szaladgálós, épületekre kapaszkodós, csuklyában sunnyogós játékstílusból. Mindegyik fejezetet kipróbáltam, van, amit végig is játszottam, de egyszerűen fárasztott, sőt bosszantott az ismétlődő recept, az, ahogyan a kiadó láthatóan hülyére vette a vásárlókat, a rajongókat. Éppen ezért nem is örültem, hogy rám maradt az Odyssey tesztje,

### ADATOK

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Ubisoft Qubec/ Ubisoft Montreal**

MŰFAJ
**akció, RPG, kaland**

### INFO

**MEGJELENÉS**
2018.10.05.

**ÁR**
Steamen 60 euró, avagy nagyjából 19 400 forint az alapkiadás, az Ultimate pedig 100 euró, 32 400 Ft.

### GÉPIGÉNY

Intel i5 2400 3.1 GHz Dual Core CPU, 8 GB RAM, GeForce GT 660/Radeon R9 285 vagy erősebb VGA, 46+ GB HDD.

miután a megjelenés előtt már két héttel beesett a tesztkód, mikor Bate még javában a Shadow of the Tomb Raidert nyúzta.

Gondoltam, ha ismét ugyanazt kapjuk, ugyanazt látom, akkor kábé 5-6 órát sem fogok kibírni, nemhogy 100-at, amennyit a fórumokon pletykáltak. Bizakodásra csak az RPG-rendszer, maga a korszak és a helyszín adott okot, valamint egy megmagyarázhatatlan érzés, ami már az E3-as prezentációnál is ott bujkált valahol a tudatom mélyén. Szeretem a 300-at, szeretem Hellász történelmét, a nyitott világokat, amiket élettel töltenek meg. De legfőképpen a héroszi meséket, a változatosságot, a tömény hangulatot és a nagy csatákat.

És tudod mit? A legnagyobb meglepetést számomra az okozta, hogy az Assassin's Creed Odyssey ezekből mindent tartalmaz, sőt még sokkal többet is.

**SOK ÉVNYI STAGNÁLÁS UTÁN A UBISOFT SIKERSOROZATA VÉGRE JÓ, RENDKÍVÜL TARTALMAS IRÁNYBA LÉPETT.**

### TÚLÉLNI A TÚLÉLHETETLENT

Emlékszel a 300-ra? Arra a vizuális orgazmusra, ami 2007-ben bevette a mozikat, miközben hősies eposzt teremtett a modern szórakoztatóipar ellustult dogmáira fittyet hányva? Akkor talán Leónidasz király is rémlik, a játék pedig vele és az emlékezetes csatával indít, majd vérvonalával folytatódik. A rövid felvezetés után egy testvérpár felnőtté vált tagját ismerjük meg, ő és a másik gyermek is a Taügetoszról hullott alá, uralkodói sarjként, sorsuk azonban túl korán pecsételődött meg a jóslat miatt, mely Spárta végét vetítette előre. Válaszd Alexiost vagy Kassandrát, ez lényegében nem változtat a történeten, hiszen mindenképpen az egyik testvér bőrébe bújsz, aki felnőve és

Az Odyssey méltó a feldolgozott korszakhoz, elvégre hősies, kimondottan látványos és izgalmas összecsapásokkal van tele.

## Mindent a pénzedért

Mostanában úgy tűnik, tényleg van értelme extra verziót vásárolni a különböző kiegészítőkért, legalábbis mintha a Ubisoft ráérzett volna a tökéletes receptre. A Gold kiadás ugyanis náluk minden esetben tartalmaz minden későbbi bővítményt, illetve néhány speciális meglepetést is. Ilyen most a felújított Assassin's Creed 3, továbbá a Liberation Remastered, ami azt jelenti, hogy nagyjából 12 000 forintért két teljes játékot is kapunk. Már persze a két bejelentett DLC-n túl. Az egyik, az idén várható Legacy of the First Blade az ikonikus rejtett penge első tulajdonosára összpontosít, míg a 2019-ben érkező The Fate of Atlantis az elsüllyedt város titkait fedi fel. Legalábbis reméljük. Ha pedig azt nézzük, már az alapjáték is eszmétlenül tartalmas, így ennyi extrával együtt a Gold verzió is kifejezetten megéri.

Fiúk, meghoztam a lángot, jó helyen járok? Azt mondták, a hegyeken túl lesz az Olimpia, oda kell vinni. Na, de melyik hegyeken túl?

zsoldossá válva azért indul el egy kis szigetről, hogy apja elé álljon, majd bosszút állhasson/kifaggathassa tettéről, és szembesíthesse azzal.

Mindez pedig egészen jól halad, elvégre néhány apróbb feladat teljesítése után vár rád a hajózás öröme, az Égei-tenger meghódítása, majd pedig egy összecsapás Spárta haderejének oldalán, ami lehetőséget nyújt rá, hogy az elveszett gyermek kiderítse, ő nem is a nagyvezér vére, elvégre az csak gyámjaként nevelte, így hát jön a valóban nagy utazás, ami rengeteg titkot, intrikát és veszélyt hordoz magában.

### Birodalmak között

A hatalmas kaland ugyanis tényleg hihetetlen méreteket ölt. Nekem 3-4 óra volt az, hogy a betanulást jelentő szigetről elszabaduljak, meglátva így a főcímet, sőt 15 órámba telt, hogy eljussak Hellász szívéig, Athénba, ami a legnagyobb és legváltozatosabb polisz a teljes játéktérképen. Bámulatos, mi minden megfér ezen az óriási területen, ami az eddigi legméretesebb a sorozat történelmében, de általánosságban monumentálisnak mondható a maga 130 négyzetkilométerével, ami természetesen egy nagyobb MMO játékterületével nem vetekedhet (WoW, csak példának okáért), de így is sokkal nagyobb, mint akár egy GTA, akár a korábbi epizódok együttvéve (!). És ez bizony nem csak ámítás. Bár sok a víz, a tenger elég nagy helyet foglal el a bejárható vidékből, mégis, szinte mindenhol van valami tennivaló, mindenhol van látnivaló, sőt mindez nem csak a szárazföldet jelenti, elvégre sok esetben a habok közé merülve is hajóroncsokra, ősi, elsüllyedt templomokra, városokra lelhetünk. Meg persze cápákra, akik testi épségüket nem féltve védik a kincseket és egyéb értékeket, hogy a harc még a vízfelszín alatt se érjen véget.

Persze, ahogyan mindig, a legfőbb jellemzők ezúttal is visszatérnek. A történetben előrehaladva különböző városokat, helyszíneket ismerünk meg, megmásszuk a legmagasabb pontot, szinkronizálunk, majd egyfelől végrehajtjuk a nyilvánvaló feladatokat, megismerjük a legfontosabb karaktereket, másfelől pedig felfedezzük a még be nem járt környéket, a kérdőjellel jelölt pontokat és egyéb titkokat. Minden feladattal fejlődünk, XP-t kapunk, adott pontmennyiség után szintet is lépünk, ennek megfelelően jönnek a skill-pontok, amikkel pedig immáron aktív és passzív képességeket is megnyithatunk. Előbbiekkel lángoló vagy mérgező fegyvereket vethetünk be ellenfeleinkkel szemben, őrjöngő vadállattá alakulhatunk, visszatölthetjük életerőnk egy részét, sőt még a 300-ból ismert „This is Sparta!" rúgást is bemutathatjuk, amivel a magasabb pontokból egyből halálba küldhetjük a mit sem sejtő opponenseket.

De a képességfa ennél sokkal változatosabb, elvégre a három ág nem kizárólag dísz, hanem tényleg választás: aki lopakodna, sunnyogna, bérgyilkosként viselkedne, az inkább az Assassin vonalat veszi igénybe, aki imád íjászkodni, az a Hunter ág specializációira gyúr rá, de az Odyssey igazi akciójáték, akció-RPG is lehet a Warrior tulajdonságokkal. Persze, tudod keverni a különféle opciókat, akár egy igazán különleges hibridet is kihozva így a felhozatalból, de „tisztavérű" karakterként sokkal látványosabb az eredmény. Én speciel egy idő után szinte nem is lopakodtam, már-már a Dragon's Dogma vagy Dark Souls összecsapásait hoztam ki a játékmenetből, és rendkívüli módon élveztem ezt a szabadságot.

## BŐVLIT VEGYENEK!

HOGY MEGMARADJON AZ EGYENSÚLY, NEM MEHETEK EL SZÓ NÉLKÜL AMELLETT, HOGY EGY ILYEN JÁTÉKNÁL, ENNYI PÉNZÉRT, ILLETVE MULTIPLAYER NÉLKÜL KISSÉ VICCES A MIKROTRANZAKCIÓS RENDSZER, AMI NEM IS CSAK KIZÁRÓLAG KÜLÖNLEGES SKINEKET FOGLAL MAGÁBA, HANEM OLYAN ÖSSZETEVŐKET IS, AMIKET EGYÉBKÉNT KIFARMOL A JÁTÉKOS, MINDENFELÉ BANDUKOLVA ÖSSZEGYŰJT A FEJLESZTÉSEKHEZ. TEHÁT HA ÉPPEN NINCS KEDVED GYŰJTENI, BEZÚZNI A FELSZERELÉST AZ ALAPANYAGOKÉRT, ILLETVE NINCS ELÉG CUCCOD, TÜRELMED, AKKOR KELLŐKÉPPEN A PÉNZTÁRCÁDBA NYÚLVA KIVÁLTHATOD A DOLGOT, BÁR EZ A MÓDSZER MÉG MINDIG MEGKÉRDŐJELEZHETŐ. MÁR HA ENGEM KÉRDEZTEK.

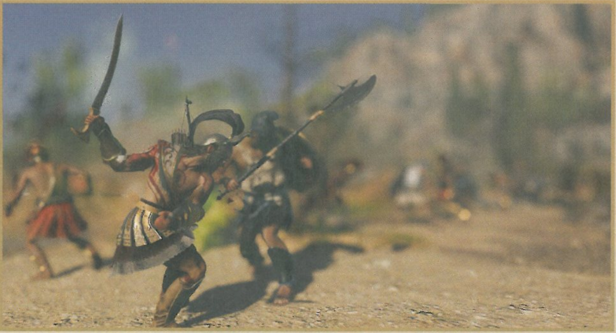
Mint a Far Cry-sorozatban, az Odyssey hatalmas terepeit felfedezve is meggyűlik a bajunk a vadvilággal. Ez az ordas még nem tudja, hogy rossz lóra tett.

De ha már szabadság… nemcsak nemet választhatsz, de sok esetben azt is, milyen módon reagálsz egy-egy megkeresésre, kérésre, feladatra, beszélgetésre. Nem egyszer emberek sorsáról dönthetsz, ártatlanokat menthetsz meg, de akár meg is kegyelmezhetsz olyanoknak, akik láthatóan nem kaptak más lehetőséget, bűnük pedig nem olyan, amiért halállal kéne lakolniuk. Hogy tetteidért elfogadsz jutalmat vagy sem, az a jéghegy csúcsa, elvégre a birodalmak között kialakuló háborúba több oldalon is beszállhatsz, gyengítheted és erősítheted a frakciókat, erősnek vélt vezetőket tehetsz el láb alól, elpusztíthatod az ellátmányt. Tulajdonképpen még az sincs megszabva, kit vihetsz ágyba. Merthogy igen, sokszor flörtölni is nekiállhatsz, az pedig rajtad múlik, melyik nemet részesíted előnyben – mielőtt bárki felhördülne, azt megjegyzem, hogy ez az ókori Görögország, így bár magam a hagyományos szerepeket részesítem előnyben, egyáltalán nem lepődtem meg, ha valaki „más" módon reagált egy-egy beszélgetés alatt.

### MINDENBŐL EGY KICSIT

Szóba került a nyitott világ, a fejlődés és a választás, és bizony mindez nem újdonság. Vagyis közelítsük meg úgy a kérdést, hogy miközben a széria életében igenis nagy lépést jelent egy-egy összetevő, ezeket hol láthattuk már korábban? A Shadow of Mordor például erőteljes koppintása az Assassin's Creednek, mégis teljesen jó volt, a nemezisrendszer pedig szórakoztató eleme lett a csihipuhinak. Nincs ez másként az Odyssey esetében sem. Zsoldos ugyanis bőven van Hellászban, és ha valakit sikerül magadra haragítani, az vérdíjat tűz ki a fejedre, a pénzért bármire hajlandó harcosok pedig egyből ott lesznek a nyomodban, hogy az életed kioltva növeljék hírnevüket és anyagi biztonságukat. Ezek az ellenfelek, pont, mint a nevesített vezérek, mind hasonló speciális eszközöket vetnek be, mint te, így van, aki bombákat dobál, más meg mérgező pengékkel harcol. Természetesen minél nagyobb a kihívás, annál nagyobb a jutalom. Az anyagiakon és az XP-n kívül minden esetben színkódos fegyverek, páncélok ütik a markod, kezdve az általánostól a legritkábbig, ezeket a kovácsoknál még fejlesztheted is, sőt extra képességeket is rendelhetsz melléjük. És ahogy lenni szokott, egyre durcább a kinézetük, egyre brutálisabb a külsőd, attól függően, mit aggatsz a karakterre, mit adsz a kezébe.

A harcok végkimenetele viszont nemcsak a képességeken és felszerelésen múlik, hanem az időzítésen, a reflexeken és a kitartáson is. Van ugyanis hárítás, ami lépéselőnyt ad, illetve ha a legjobb pillanatban vetődsz el egy csapás elől, akkor belassul minden, te pedig csak úgy osztogathatod a pofonokat. Szóval nem kizárólag üres csapkodás áll rendelkezésre, hanem igazi, kőkemény küzdelem is, ha a megfelelő módon sajátítod el a rendszerben rejlő lehetőségeket. És igaz ez a hajós küzdelmekre is, elvégre a megszokottnál kevésbé haragos tengerrel visszatérnek a nagy hajózások, amikhez kell a strapabíró ladik, meg a legénység. Négy vezérednek szintén színkódos karaktereket választhatsz meg, a hajón szolgáló csapatot ellenfeleidet kiütve is bővítheted (nem csak a kocsmákból, hanem bárhonnan), rágyúrhatsz



A nagyobb csaták a játék legjobb pillanatait hozzák, a különleges képességekkel igazi öröm szétcsapni az ellenfelek között.

van egy kultusz, ami mindent a kezében óhajt tartani, több mint negyven magas beosztású taggal rendelkezik, akik valamilyen formában a világ dolgait befolyásolják – és bizony mindet el kell intézni ahhoz, hogy Leónidasz törött lándzsáját fejleszthesd, a történetnek pedig a végére érj. Szóval lesz feladatod, nem unatkozol majd minimum 40-60 óráig – de minden felfedezéssel és a teljes kipörgetéssel inkább a 100 a nyerő.

Éppen ezért, a szárazföldi felfedezéssel, kalanddal, harcokkal és fejlődéssel, a tengeri csatákkal vagy éppen a birodalmak közötti hatalmas ütközetekkel (nem mondtam még, hogy ilyenek is vannak, és igazi tömegjeleneteket hoznak?), illetve a közismert történelmi személyiségekkel és a viccesen káromkodó, fura akcentussal megáldott főhősökkel együtt az Odyssey bizony óriási, azon belül is pozitív meglepetés. Vannak tipikus, a sorozatra jellemző dolgok, bugok, de összetettségéhez képest ezek sem akkora mértékben, hogy tényleg zavaróvá válnának, plusz a tavalyi epizódból indulva az idei rész végre eljutott egy olyan útelágazáshoz, ahonnan

a védelemre, az íjászokra vagy lándzsásokra, a frontális támadásra, a tűzerőre, aztán ember vagy hal legyen a talpán/uszonyán, aki megállít utadon. De a különféle, felhasznált elemekkel még adós maradtam. A The Witcher 3 hatásai hála az égnek nagyon érződnek, avagy a lóháton és gyalogosan bebarangolt terület éppen annyira imádnivaló és látványos, hangulatos, mint Geraltot irányítva. Az ókori Görögország pedig sokkal változatosabb és érdekesebb, mint Egyiptom volt. Mindenhol van valami rom, kisváros, falu, szobor, templom, ősi rejtély, ami megfejtésre vár, néha még kincsvadásznak is állhatunk Lara nyomán, ezzel bevállalva az egyszerűbb rejtvények megoldását, sőt a mellékes küldetések nagyja is egészen jó lett. Ha azt veszem, hány sziget, város áll rendelkezésre, mennyi speciális misszió van, a 100 óra egyáltalán nem túlzás, de még csak nem is kell közben agyvérzést kapnod az ismétlődés miatt.

Persze, azért itt van mindaz, amit Assassin's Creednek hívunk. Lehet lopakodni, lehet csuklyát hordani, ledöfni a célpontokat, sőt

## ÉRTÉKELÉS

Nem kifejezetten újít, de a koncepciót egy sokkal tágabb, sokkal szerteágazóbb játéktérbe helyezi, amivel minden eddiginél összetettebb és változatosabb hibridet hoz létre. Maga az ókori Görögország az utóbbi évek egyik legjobb játszótere.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Már-már The Witcher 3 az ókorban, erős karakterekkel és sztorival, remek RPG elemekkel, további apró összetevőkkel más közönségsikerekből. Hatalmas és változatos térkép.**

**KONTRA**

**Igazi újdonságot nem nagyon hoz, néha leülepszik egy rövid időre (Athén például tipikus AC-helyszín – lehet, egy epizódterv volt), no, és azért bugok is vannak. Mikrotranzakciók.**

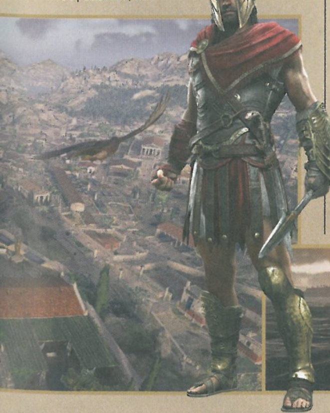
**89%**

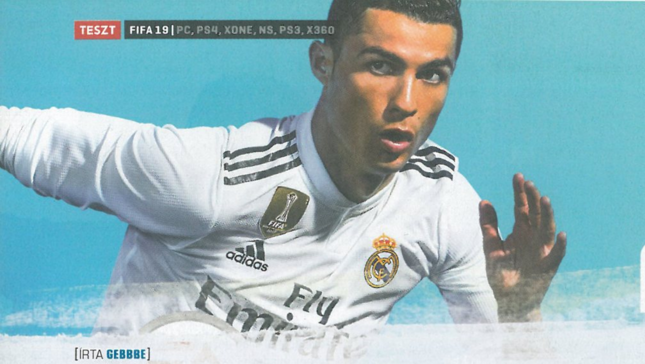
Athénba érve abszolút úgy éreztem magam, mintha bármelyik másik epizódot indítottam volna el. Házon felkapaszkodni, tetőkön rohangálni, figyelni az ellenfelekre és a többi – de ez csak egy kis szelet a tényleg gigászi térképen, aminek a többi részén egészen más az élmény. Egy kiforrottabb, változatosabb, érettebb játék képe körvonalazódik, ami ugyan mindenfelől merít, de mégis egyedi, ráadásul a korszakkal is sikerült beletrafálni a közepébe. Egész egyszerűen lélegzetállító a terület, ami mindig mutat valami újat, miközben a napszakok változnak,

**HOGY AZ ÖTLETEK EGY RÉSZE MÁSHONNAN VAN, AZ IS BIZTOS, DE HAJÓZNI ÉS CSATÁZNI ITT ÉLVEZETES IGAZÁN.**

ahogy az időjárás is, és miközben mindig történik valami. Hol állatok támadnak meg járókelőket, esetleg esnek neki magának a főhősnek, hol pedig egy rejtett szentélybe botlasz, ahol mesés kincseket rejtenek a halálos csapdák. De volt olyan, hogy a még mindig fenomenális fotó módnak hála éppen elbambultam, lelki szemeimmel elképzeltem, hol mutatna jól egy beállított kép, aztán arra tértem magamhoz egy nagy oszlop tetején ücsörögve, hogy egy zsoldos éppen tűzgolyókkal dobál, miközben hangosan kiabál. Ráadásul a sztori is jó, sokszor szinte nem is AC, eleve majdhogynem a gyökerekig ás vissza, a történeti szálban felvázolt szekta elsőre totálisan horrorisztikus, sőt a későbbiekben is vannak a megszokottnál sötétebb, komorabb pillanatok. Ja, igen,

felfelé is vezet ösvény. Mert bár a játék legtöbb eleme máshonnan lett átemelve, jó érzékkel és mérsékletességgel sikerült összepattintani a darabkákat, amihez a kiválóan megválasztott időszak és a kellemesen izgalmas sztori is asszisztál. Nekem visszaadta a sorozatba vetett hitem, sőt talán a kedvenc részemmé vált, ami az elmúlt tíz év tükrében meglehetősen nagy dolog. Spártai sisakban és gyönyörűen kimunkált páncélban aprítani az ellenfeleket elég jó móka, a kisajtolható játékidő és a nyugodt iramban közel egy hónapnyi tartalom pedig bőven megéri az árát, amit sok-sok évig nem lehetett elmondani az AAA-felhozatalt tekintve. Úgy tűnik, csak meg lett az eredménye annak, hogy mind a CDPR alkotása, mind pedig a GTA V annyi díjat és elismerést bezsebelt.





# AHOGY TE AKAROD

# FIFA 19

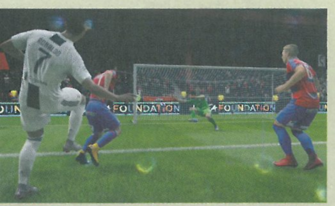
[ÍRTA **GEBBBE**]

**Nem túlzás, ha azt mondom, hogy hosszabb idő után megint egy olyan FIFA került a kezeim közé, melyet kicsit fokozottabb várakozás előzött meg a részemről. Olyasmi, mint amilyet, mondjuk, a Journey megjelenése idején is tapasztaltam. Lássuk, hogy megérte-e még lefekvéskor is a FIFA 19-re gondolni?**

Ha a futballjátékot tesztelek az ősz kezdetén, akkor mindig említést szoktam tenni a nyárról is. Igen, van miről beszélni! Túl vagyunk egy csodálatos világbajnokságon, és az azzal érkező FIFA 18 frissítése is minden várakozást felülmúlt. Cristiano Ronaldo a Juventus játékosa lett, Marco Rossi átvette a Magyar Válogatott irányítását, és van még talpon magyar csapat a nemzetközi porondon is!

### FELEMÁS A STOPLIS

Olyannyira, hogy a MOL Vidi FC az Európa Liga csoportkörében mutathatja meg ellenfeleinek, hogy bizony a magyarokkal is számolni kell, még ilyen szinten is. Itt jön a képbe, hogy még a Bajnokok Ligája is összejöhetett volna, ha túlvergődünk a görög AEK csapatán, mert akkor hőseink menthetetlenül bekerülhettek volna a



**ADATOK**

KIADÓ
**EA Sports**

FEJLESZTŐ
**EA Vancouver, EA Bucharest**

**ÉRTÉKELÉS**

Szórakoztató fociélmény kicsit megbolondított szabályokkal, hivatalos Bajnokok Ligája jogokkal felvértezve.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-2100 3.1GHz vagy AMD Phenom II X4 965 3.4 GHz CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 460 1GB vagy AMD Radeon R7 260, 50 GB HDD.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

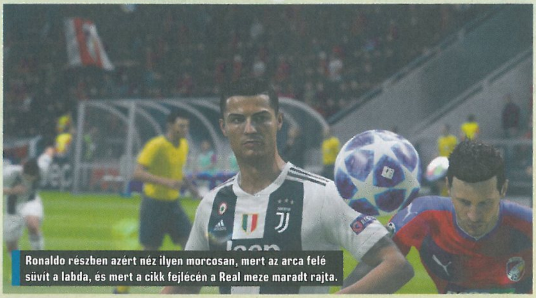
**PRO**

**Bajnokok Ligája licenc, sokrétű online módok, elnevezhető kontrollerprofilok és hozzájuk kapcsolódó statisztikai elemzések, Frostbite grafika.**

**KONTRA**

**Az Európa Liga nem játszható külön módként, a Brazil válogatott nem licencelt, a Boca Juniors idén Buenos Aires. Néhány meccsfelvezetés hajlamos megakadni egy jobb konfiguráción is.**

**85%**



Ronaldo részben azért néz ilyen morcosan, mert az arca felé süvít a labda, és mert a cikk fejlécén a Real meze maradt rajta.

FIFA 19-be! Bizony, a sok éve a KONAMI birtokában lévő jogok immáron egy időre az EA kezében vannak, idén tehát Európa legnevesebb klubtornáját hivatalos közegben, külön kommentátorokkal és arculattal élvezhetjük. A sajtóverzióban az Európa Liga azonban még nem szerepelt, mint külön játszható torna, a fehérvári csapat így az NHL mellett jelenleg nem érdekelt a focis testvérnél. Talán egy későbbi frissítés kioldja majd ezt a lehetőséget, illetve azt is, hogy barátságos meccseket játszhassunk velük.

### FUTBALL ROYALE

A szórakoztatási szándék talán minden eddiginél jobban érezhető a FIFA 19-ben. Aki emlékszik még a FIFA 98 teremfocijára, az biztosan visszasírja azt a jelen generációs játékba is. Bevallom, én is így vagyok ezzel, de most kaptunk pár olyan szabálymódosítási lehetőséget, amelyek képesek megbolygatni az állóvizet. Lehetőségünk van immáron meghatározni, hogy a meccsek kimenetelében mi játssza a főszerepet. Mondhatjuk azt, hogy például csak azok a gólok számítsanak, amiket a 16-os vonalán kívülről eresztenek meg, vagy ha úgy tartja kedvünk, akkor csak a fejjel és kapáslövésből szerzett találatok lesznek érvényesek. Kiköthetjük azt is, hogy például az a csapat nyer, amelyik még azelőtt belövi a három gólt ellenfelének, hogy lejárna a játékidő.

Az igazán mókás azonban a Túlélő (Survival) mód, ahol a gólt szerző alakulat egyik random tagját leküldi a gép a pályáról, hogy úgymond több hely maradjon. A meccs vége felé azért már nem támadunk olyan bátran, főleg, ha már lőttünk vagy három gólt.

### A TÖKÉLETES BOMBA

A játékosok mozgását és a labdakezelést nézve az egyik kedvenc újításom a lövések kivitelezését érinti. A rúgni készülő játékosunk alatt egy kis indikátor jelenik meg, mely megmutatja, hogy mikor tudjuk a legjobban időzíteni lövésünket. Egy tökéletesen előkészített bombát van a legkevésbé esélye megfogni a kapusnak, illetve eleve annak is növeljük a valószínűségét, hogy egyáltalán megtaláljuk a kaput.

A Journey alakulását szeretném még kiemelni. Idén ugyanis befejeződik Alex Hunter, Danny Williams és Kim Hunter sztorija. Közöttük amolyan GTA 5 stílusban válthatunk, hogy éppen kinek a karrierjét akarjuk egyengetni. A történet természetesen figyelembe veszi a korábbi epizódban hozott döntéseinket, eredményeinket. Ha erre történik visszautalás, akkor azt jelzi is nekünk a program. Úgy vélem, hogy a Frostbite motor még mindig jól áll a FIFA-sorozatnak, és megint sikerült egy kicsit előrelépni a kapott élmények terén is. A Gurunál tuti vétel!

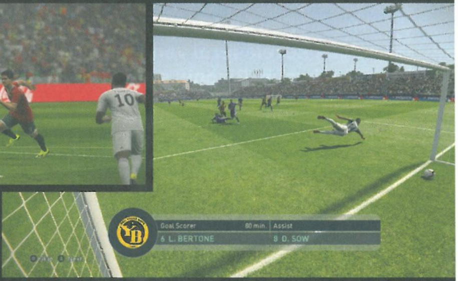
**Idén eljutottunk a nagy utazás végére, így kíváncsian várjuk, hogy jövőre milyen új és kellően izgalmas ötlettel rukkol elő az EA.**

FÜVÖN INNEN, FÜVÖN TÚL

# PES 2019

## PRO EVOLUTION SOCCER

[ÍRTA POZANDR] **A 2017/10-es PC Guruban írtunk a Pro Evolution Soccer 2018-ról, a rövid értékelésben pedig kiemeltük, hogy az évek óta finomított játékmechanika nem biztos, hogy hosszú távon elég lehet a fociszimulátorok rajongóinak. Eltelt egy év, és a kérdés az, hogy ezúttal történt-e radikális változás?**



Gyorsan lelőjük a poént: sajnos nem. A Konami a PES indulásától, 2001-től kezdve mindig is a lassú építkezést és a lehető legjobb játékélményt – vagyis a szimulációt – helyezte előtérbe, azt, hogy a virtuális foci minél inkább hasonlítson a valódira. A tökéletességre való törekvés közben azonban megfeledkezett bizonyos dolgokról, például a licencekről, és bár az elmúlt években javult a helyzet, elég kiábrándító érzés az, amikor a London Northszal kell rúgnunk a bőrgolyót.

**A Konami tovább próbálkozik a PES aktuális részével, de még mindig van hova fejlődnie, ha be akarja hozni a FIFA-t.**

### REPÜL A NEHÉZ LABDA, KI TUDJA, HOL ÁLL MEG...

Az egyik leginkább fájó veszteség, hogy a Konami elvesztette a 2008 óta birtokolt UEFA Bajnokok Ligája jogait, ugyanakkor van többek között belga Jupiler Pro Liga, dán Szuperliga, a licencelt csapatok száma pedig 15-ről 18-ra emelkedett. Hurrá, mondhatjuk, hogy ez fejlődés. Az évek óta változatlan menü is változott, sajnos nem előnyére, viszont ugyanazokat a lehetőségeket tartalmazza, amiket már megszoktunk. Egyből belerúghatunk a labdába, vannak online és offline játékmódok, mint például sokak kedvence, a My Club és a Become a Legend. Na, de milyen érzés pályára lépni?

Ugyanolyan nagyszerű, mint eddig! Nem fogunk gyorsan elérni az ellenfél kapujáig, hogy egy meccsen öt gólt szerezzünk, keményen meg kell dolgozni a sikerért, azért, hogy a labdát egyáltalán megtartsuk magunknál.

Fontos, hogy megfelelő stratégiával rendelkezzünk, fokozatosan építsünk fel egy olyan helyzetet, aminek a végén a labda a hálóba kerül. A „Real Touch +" tehát maradt, sőt fejlődött, ahogy a játékosok és a labda fizikája is. Előbbieknél ez elsősorban az animációkban figyelhető meg, utóbbi pedig még jobb lett. A meccsek dinamikája nagyon jó, még egy barátságos mérkőzésen is érezhető az, hogy a játékosok szinte vért izzadnak, hogy sikert érjenek el. Egy-egy mellel történő levétel, egy dupla keresztpasszal összehozott kapura törés után szinte extázisban fogjuk ünnepelni a gólt, éppen úgy, ahogy a virtuális játékosok is. Ehhez persze gyakorlás, gyakorlás és még több gyakorlás kell, addig nem is érdemes online pályára lépni, amíg nem győztünk egy nem számon tartott meccsen.

Ez pedig nagyon fontos, hiszen az online módokban az a cél, hogy a legjobbak legjobbjai legyünk: a program minden sikerünket és persze bukásunkat feljegyzi. Nem egyszerű futballistának lenni, az biztos. Viszont nagyon jó, mert a PES 2019 tálalása egyszerűen remek, a grafika szép (a bevilágítás sokat javult), a licencelt csapatok játékosai felismerhetők, a hangok jók, a kommentátorok pedig ugyanazok, mint az előző években: Jim Beglint és Peter Druryt már nyugdíjba küldhetné a Konami.

### GYŐZELEM? MAJDNEM...

A PES mindig is alulmaradt a nagy riválissal, a FIFA-sorozattal szemben, és ez idén sincs másképp. Úgy tűnik, hogy a Konaminak nem is célja az aranyérem megszerzése: a Pro Evolution Soccernek megvan a maga fanatikus rajongóbázisa, és aki ide tartozik, az annak örül, ha tudatos építkezéssel tud kapura törni. Ez valakinek elég, másoknak nem, mi már tavaly is azt mondtuk, hogy ideje lenne valamilyen radikális változásnak. Ezt idén még mindig nem kaptuk meg, emiatt pedig a PES végső értékelése nem lehet magasabb, mint tavaly, noha fociélmény szempontjából a PES Productions/Konami alkotása még mindig a legjobb. Ez így volt, és valószínűleg a jövőben is így lesz.

A PES 2019 a szokottnál több licencelt csapattal és ligával érkezik, a BL elvesztése azonban nagy érvágás a sorozatnak.

**ADATOK**

KIADÓ
**Konami**

FEJLESZTŐ
**PES Productions**

**ÉRTÉKELÉS**

A szimulációs ismételten nagyszerű, a hangulat jó, a meccsek pedig kemények.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5 3470 3,2 Ghz CPU, 4 GB RAM, GTX 670 vagy Radeon HD 7870 VGA, 30 GB HDD.

TALÁLÁS **89%**
TARTALOM **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY **90%**

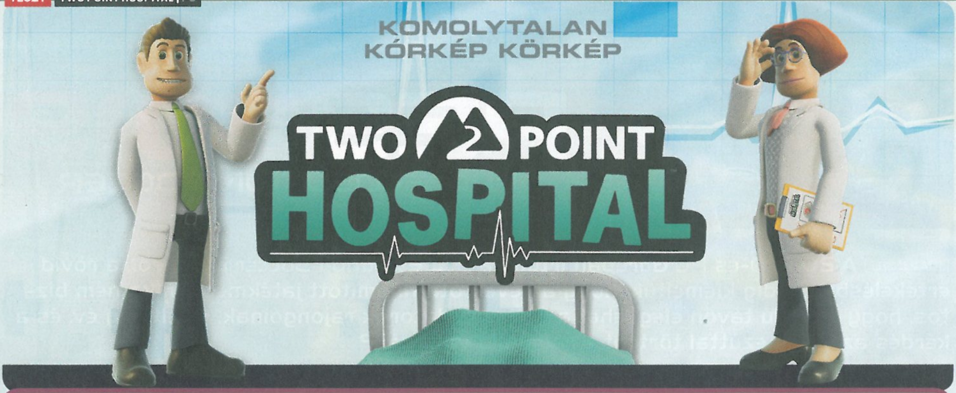
**PRO**

**A jól ismert és szeretett játékmódok mind megvannak, több licencelt csapat és liga...**

**KONTRA**

**...de még mindig nem elegendő. Jöjj el, ó, változás!**

**84%**




# Two Point Hospital

[ÍRTA BODAK] **Egy kórházigazgató élete nem csak játék és mese, főleg, ha olyan komoly betegségek kezeléséről van szó, mint a Lábasfejűség, Spontán Korai Mumifikálódás vagy éppen a Kubizmus. Bizony, egyik sem tréfadolog, és mindegyik potenciálisan halálos. Pláne, ha a hazai egészségügyre jellemző hosszúságú várólisták alakulnak ki kórházunkban.**

A Two Point Hospital nem titkoltan a Theme Hospital szellemi örököse, megszületése fölött az eredetit alkotó fejlesztőgárda, a Bullfrog Productions veteránjai bábáskodtak. Az évek pedig nem koptatták el a tehetségüket, és a régi, jól bevált eszközök bizony még ma is működnek. Persze nem csak egy egyszerű újrázásról vagy remasterről van szó, minden tekintetben a mai kor elvárásainak megfelelő, időtálló klasszikus született. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk a beteg fekvését!

### AZ ANGOL BETEG

Azok a veterán játékosok, akiknek volt szerencséjük annak idején a már emlegetett Theme Hospitalhoz, az első pillanattól otthon érezhetik magukat, mert bár a betegségek mások, és akad egy-két újdonság is, a régi, bevált recept szerint zajlik a kórház üzemeltetése. De felteszem, mostanra már többségben vannak azok, akiknek nem adatott meg akkortájt kórházigazgatói bőrbe bújni, úgyhogy kezdjünk mindent az alapoktól.

Egy beteg kálváriája a következőképpen néz ki: a kórházba belépve először a recepcióhoz totyog, ahol az asszisztens fogadja. Ő küldi tovább az általános orvoshoz, aki meghallgatja, mi fáj, majd zsebre vág egy kisebb összeget. Ha a doki ért a szakmájához, egyből megállapítja a betegség mibenlétét, és a pácienst már küldi is kezelésre a megfelelő szakrendelőbe, ahol remélhetőleg sikeresen kúrálják, majd a számla térítése ellenében távozhat is. Ha azonban elsőre nem sikerül rájönni arra, hogy mi a kórság, akkor további elemzésre van szükség. A megfelelő diagnosztikai szoba meglátogatását (és ismételten egy kisebb adag zseton leszurkolása), majd az ápolók vagy orvoskollégák kiegészítő diagnózisát követően, immáron bölcsebben próbálja az általános orvos megmondani, mi is a baj. Ez a két lépés addig ismétlődik, amíg fény nem derül a rejtélyes kórokozó mibenlétére. Igen, még akkor is, ha elsőre látszik, hogy a delikvens feje egy villanykörte. Persze mindeközben a páciens szemetel és koptatja a drága berendezéseinket, úgyhogy karbantartókra is szükség lesz. Ezenfelül még el is fárad, plusz megéhezik, megszomjazik, unatkozik, és ha nem akarjuk, hogy pénztárcájával együtt távozzon az épületből, akkor figyelnünk kell szükségleteire is. Néhány pad, egy büfé vagy egy ajándékárus pedig segít még jobban megkopasz... vagyis izé, ööö... kielégíteni a szükségleteket.

A fent felsoroltak kiszolgálására az infrastruktúra megépítése és a megfelelő személyzet biztosítása, valamint azok igényeinek kielégítése is a mi feladatunk lesz. Mert az orvos, ápoló, asszisztens és karbantartó is csak ember, ráadásul még nyűgösebb is, mint egy beteg: az alapvető igényeken túl pihenőszobát, megfelelő továbbképzést és fizetést is biztosítanunk

**ADATOK**

KIADÓ
**Sega**

FEJLESZTŐ
**Two Point Studios**

MŰFAJ
**menedzsment**

**INFO**

**MEGJELENÉS**
2018.08.30.

**ÁR**
35 euró, nagyjából 11 400 Ft

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3 6100/ AMD FX-4350 vagy erősebb, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GT1030/AMD RX550 vagy erősebb VGA, 5 GB HDD.

A doktor úr igen elfoglalt, amíg egy páciense szerelmi ügyeit hallgatja, addig két másik hasi bántalmakkal ül a váróban.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### AZ IDŐ PÉNZ

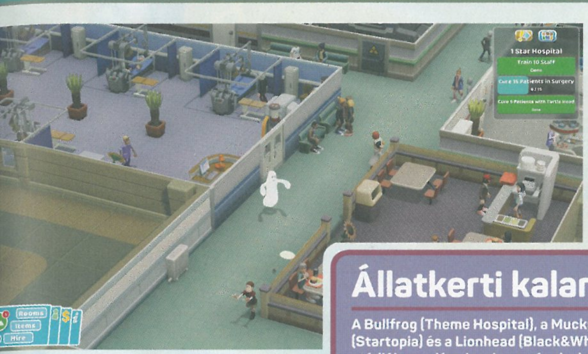
A Two Point Hospitalra többszörösen igaz a mondás: az idő pénz. Nem azért kell elkerülnöd a várólisták kialakulását és a szanaszét szambázó pácienseket, mert jó fej akarsz lenni. Hanem azért, mert a várakozó beteg nem fizető beteg, az elkószáló nyavalyások pedig feltartják a többieket, ami a végén gyakran elhalálozáshoz vezet. A halott beteg pedig már nem fizet semmit, örüljünk, hogy nem perel a család.

### ÁLTALÁNOS ÜGYINTÉZÉS

Az általános orvos irodája (GP's Office) a legfrekventáltabb hely, ez az, amiből a legtöbbre lesz szükség a kórházadban. Minden egyes új épületbe tanácsos legalább egyet elhelyezni, és ezek köré kell felépítened a betegeket kiszolgáló egységeket is. Ennek a közelében kell mindenből legalább egy: italautomata, ételautomata (vagy büfé), pad, szemetes, csecse virág, olvasnivaló (vagy ajándékárus) és vécé.

### CSAK SZÉPEN SORBAN

Ha sor van, baj van, és nem mindig az a megoldás, hogy még egy szobát építesz, majd felveszel még egy szakit. Lehet, hogy a doki kezdő, vagy nem megfelelő a képesítése az adott szobához, emiatt több helyre megy egyetlen beteg. De az is lehet, hogy másfajta, jobb diagnosztikára (pl. MEGA szkenner, vagy DNS terápia) van szükség, hogy megkönnyítsd a GP dolgát. Az ok meghatározása a játék egyik fő pillére.



kell számukra. Mindeközben pedig ügyesen kell egyensúlyoznunk az anyagi ráfordítások és kitűzött célok mentén, melyeket néha VIP látogatók, természeti katasztrófák, egészségügyi vészhelyzetek és járványok fűszereznek meg, hogy garantáltan ne unatkozzunk.

### IRÁNY A MEGYE

Two Point megye szerte összesen 15 kórházat építhetünk fel, hármas „csomagokban". Egy területegységen az első kettő teljesítésével nyílik meg a harmadik, majd léphetünk tovább a következő csomópontra. Ez azonban nem jelenti azt, hogy mindegyik teljesen különálló lenne, a kutatásaink, a feloldott tárgyak végleg és végig velünk maradnak, olyan az egész, mint egy hatalmas, szegmentált sandbox.

Az egyes területek sajátos kihívásokat rejtenek, az első pár pálya megismertet minket az alapokkal, majd az újabb és újabb kórságok (valamint a kezelésükre hivatott szobák kifejlesztése) mellett további extra nehézségekkel is szembe kell néznünk. Például oktatókórházat kell létesítenünk az abszolút tapasztalatlan orvosgárdát kitanítva, vagy éppen egy közkórházat vezetve nem kérhetünk pénzt semmiért, hanem folyamatosan mellékfeladatokat kell teljesítenünk, hogy némi alamizsnához jussunk. Miután sikerült kitapasztalni a játék apróbb titkait is,

## Állatkerti kalamajka

**A Bullfrog (Theme Hospital), a Mucky Foot (Startopia) és a Lionhead (Black&White, The Movies) stúdióit megjárt, igazi veteránok alapította Two Point Studios feltett szándéka, hogy játékuk sikere esetén tovább bővítik a most született univerzumot. A Two Point Hospital egyik rádióállomásán a bemondó elejt pár szót a Two Point Zooról és az ott éppen bekövetkezett tömeges szerencsétlenségről is, melyhez egy elszabadult oroszlánnak volt köze. Ki tudja, talán éppen oda visz majd a folytatás, és legközelebb felcsaphatunk állatkerti igazgatónak?**

komoly gondba csak akkor kerülhetünk, ha felelőtlenül költjük a pénzt, vagy kialakulnak a rettegett várólisták.

### MÉLYSÉGI MENEDZSMENT

Szerencsére nem kell menük erdejében turkálni ahhoz, hogy a legfontosabb információkhoz hozzájussunk. Pénzünk és havi kiadásaink, kórházunk reputációja és szintje egy blikkre kiolvasható. Ha valamelyik helységnek személyzetre van szüksége, vagy éppen sokan állnak sorban, az kis ikon formájában egyből megjelenik. Ami pedig nem áll rendelkezésre azonnal a kezelőfelületen, azt az egér megfelelő helyen tartásával egyszerűen elérhetjük. A hőmérsékleti viszonyokat bármelyik radiátor vagy légkondi megmutatja; a kiszolgálásra várakozó „vendégek" sorrendben számozva lekövethetők az adott szoba fölött tartva a kurzort; kórházunk szépségét pedig a díszítőelemek árulják el. Az egyes betegekre kattintva megjelenik információs ablakuk, itt láthatjuk szükségleteik súlyosságát, hogyan áll kezelésük, meddig bírják még, mielőtt feldobják a talpukat, de akár haza is küldhetjük őket. Személyzetünket egy ugyanilyen ablakból ellenőrizhetjük, innen küldhetjük őket képzésre, állíthatjuk be képesítésüknek megfelelően, hol dolgozzanak és a többi.

Persze lehet mélyebbre is merülni, és olykor bizony szükséges is. Ha nem egyesével szeretnénk matatni, akkor gyorsan, rendezhető listából megnézhetjük a kórházban téblábolók teljes listáját, legyen alkalmazott vagy páciens. Innen aztán hamar kiszűrhetők az elégedetlenkedők, orvosolhatjuk nyűgjeiket, legyen az fizetésemelés vagy egy közeli klozet kialakítása.

### A NEVETÉS A LEGJOBB ORVOSSÁG

Mindezt az eredeti mentalitásához hűen egy megtévesztően bájos köntösbe bújtatva, angol és helyenként fekete humorral megspékelve kapjuk. Egyes poénok megértéséhez nem árt némi angoltudás, nehéz magyarra fordítani mindet, rengeteg ugyanis a szójáték. De nemcsak a különböző betegségek és elnevezéseik, hanem ehhez méltón azok kezelése is abszurd. Például az Állati Vonzalom következtében a betegekre tapadó mókus-hörcsög-izéket egy ultrahangos ágyúval fújják le, vagy említhetjük a fejről lábast eltávolító mágneses berendezést is, mely időnként a földhöz csapkodja a pácienst. Az animáció a karakterek mozgásától az „orvoslásig" fenomenális, tényleg életre kelnek a leginkább Wallace és Gromit gyurmafigurára emlékeztető emberek.

De nemcsak olvasni és látni való, hanem hallgatni való humor is akad bőven. Ugyan a kórházi bemondó humormorzsái egy idő után vissza-visszaköszönnek, de a tesztelésre szánt 40+ óra alatt a rádiós DJ-k nem ismételték magukat, ugyanezt azonban nem lehet elmondani az általuk játszott zenékről. A kellemes dallamok ugyan nem zavaróak még sokadjára sem, de egy idő után azon morfondíroztam, hogy saját dzsessz-összeállítást rakjak-e be – végül a bemondók sziporkái miatt lemondtam erről.

### ZÁRÓJELENTÉS

A műfaji sajátosságokból adódó gondok óhatatlanul itt is felütik a fejüket: majdnem minden pálya kezdetén ugyanazt a sorrendet követjük, kicsit lassan indul be a játék, a végén meg már szinte nem is tudjuk, hova kapjunk, annyi a teendő és temérdek a pénz. Mindent összevetve viszont egy remek kis program a Two Point Hospital, a menedzsmentjátékok kedvelőinek csak ajánlani lehet, a Bullfrog munkásságát szeretőknek pedig kötelező darab.

### ÉRTÉKELÉS

Egy igazi szerelmeslevél azoknak, akik szerették a Theme Hospitalt, és egy visszautasíthatatlan meghívó azoknak, akiknek nem volt szerencséjük hozzá.

| | |
|---|---|
| TALÁLÁS | 95% |
| TARTALOM | 85% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 85% |

**PRO**

**Addiktív játékmenet, remek hangulat.**

**KONTRA**

**Kissé repetitív, időnként vontatott.**

**87%**

### FONTOS FOLYOSÓK

Egy dologban nem érdemes spórolni a hellyel: a folyosóknak legalább két egység szélesnek kell lenniük, különben hajlamosak megakadni az ott közlekedők. Ha nem tisztul az út, akkor máshova indulnak elintézni, amit akartak, ez pedig már rövid távon is problémás. Arról nem is beszélve, hogy a különféle dekorációs elemek még többet elvesznek belőle, az automaták előtt ácsorgók pedig az egészet képesek elállni.

### SZAKKÉPESÍTÉS

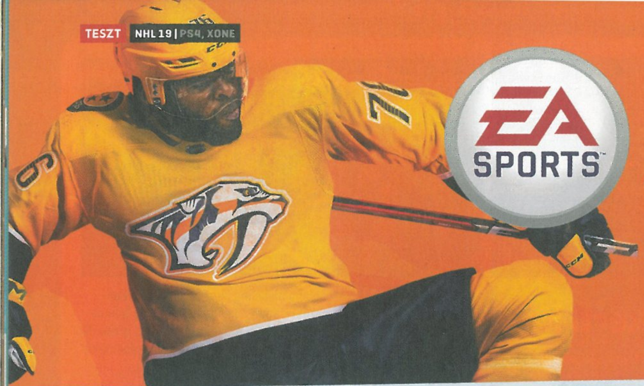
Bár sok esetben csábító lehet, egyáltalán nem érdemes olyan dokikat felvenni vagy kiképezni, akik mindenhez értenek egy kicsit. Egy jó szakember a megfelelő helyen sokkal hatékonyabban tud dolgozni, amivel végső soron rengeteg időt spórolsz. Emiatt aztán amint lehetőséged van, azonnal tanítsd tovább a személyzeted, már csak azért is, mert szintenként további extra bónuszt is kapnak képességeikhez.

### SPECIALISTÁK

Vannak szobák, ahova csak speciális képzéssel mehetnek be az orvosok, ilyen például a pszichiátria vagy a sebészet. Mindig figyeljünk arra, hogy legyen elegendő személyzet, és ne álljon elő az a helyzet, hogy minden szobára csak egy hozzáértő orvos jut, mert ha az elmegy pihenni, bizony hamar hosszú sorok alakulhatnak ki, amit aztán nem tudsz majd időben ledolgozni. És mint tudjuk, az idő pénz, és ha sor van, baj van.

### MUNKABEOSZTÁS

Alkalmazottaid alapértelmezett esetben minden szobában hajlandók dolgozni, ez az, amit nem szabad sokáig hagyni. Mindenkit a képesítésének megfelelő szobába érdemes csak engedni, aki jó diagnoszta, de nem kap bónuszt a gyógyításra, az ne menjen Teknősfejet gyógyítani, mert legjobb esetben csak elrontja a kezelést, rosszabb esetben pedig még bele is halhat a páciens. Igaz, a pénz így is jár...



IRÁNY A LEVEGŐRE!

# NHL® 19

[ÍRTA GEBBBE] **HA SZERETJÜK A SPORTJÁTÉKOKAT, AZ ÉV MÁSODIK FELE MINDIG AZ EA-RÓL SZÓL. AZ AUGUSZTUS ÉS A SZEPTEMBER TEHÁT MAGA AZ ANYAGI CSŐD: AZ NFL 19 MÁR BEZSÁKOLVA, SZEPTEMBER KÖZEPÉN AZ NHL 19-ET IS BEGYŰJTÖTTÉTEK, MAJD SZEPTEMBER VÉGÉN MEGÉRKEZETT A FIFA IS, IGAZAM VAN?**

Az igazsághoz viszont hozzátartozik, hogy tesztünk tárgya sajnos még mindig ragaszkodik a két nagy konzolriválishoz, így a Madden NFL 19 marad idén az egyetlen széria, amely hosszú idő után visszatért a számítógépen játszó közönséghez. Nagyon remélem, hogy jövőre a hoki is visszajut hozzánk, és még akkor is átlépjük a varázslatos 10 éves hiányhatárt. Helyszűke miatt azonban nem is pazarlom a karaktereket, inkább térjünk rá a fontosabb dolgokra, kedves Guru-hívők. Ha képet akarunk kapni az NHL jelenlegi helyzetéről, akkor az utóbbi 3 évet kell először figyelembe vennünk. Rendszeresen figyelve a közösségi reakciókat, valamint számba véve a saját meccseimet, arra a következtetésre jutottam, hogy kicsit parkolópályán van a játékmenet érdemi fejlesztése. Sokszor látok hajmeresztő játékhibák okozta gólokat, elképzelhetetlen védelmi megingásokat, az ormótlanul agyoncselezett mérkőzések meg már egyenesen vérlázítóak tudnak lenni. Az EA fókusza azonban felvállaltan idén sem ezeket és javításukat öleli fel, hiszen a stúdiónál egy egységesebb online élmény kialakítását tűzték ki célul.

## CSAK NEM LOOTBOXOK?

Ja, nem, megnyugodtam. Itt hokistáskákat kapunk, és abból hullanak ki a különböző ruhadarabok, korcsolyák, ütők és a mindenféle földi jóság. Az adatok szerint ez nem kevesebb, mint 900(!) kioldható tárgyat jelent karakterünk számára. Az igazi újdonság azonban az, hogy az általunk megkreált játékosok végigkísérnek minket a fontosabb többjátékos módokon, így biztosítva azt, hogy ahol csak lehetséges, ott tudjunk nekik újabb és újabb felszerelést szerezni. Akár egy FPS játékban, a loadout rendszerben megfelelő helyek vannak arra, hogy előre beállított játékosaink legyenek, akár minden egyes posztra. A HUT továbbra is megvan, de a korábban fokozatosan bevezetett játékmódok bekerültek a World of CHEL elnevezésű gyűjtőkategóriába, azaz, ha úgy vesszük, ez az EA Sports Hockey League egy továbbfejlesztett verziója. Így nem is annyira meglepetés, hogy inkább az arcade közönséget vonzó játékmódok terén jöttek be a jelentősebb újdonságok is. Öröm az ürömben, hogy az NHL ONES és a Pro-Am játékoknál a szabadban játszhatunk, egy nagyon hangulatos téli tájjal a háttérben. Láthatunk végre a sisakjukon sapkát viselő kapusokat és téli kesztyűben is hangosan tapsolni képes nézőket!

## HAJRÁ, FEHÉRVÁR!

A válogatott felhozatalban sajnálatos módon még mindig nem szerepel kicsiny hazánk válogatottja, de a helyzetet megint az osztrák bajnokság menti meg számunkra. A Fehérvár AV 19 már sok éve az EBEL résztvevője, és immáron a csapat második éve ez, hogy a játékban is szerepelhet, hála a liga licenceinek tavalyi megszerzésért. A Franchise mód gyakorlatilag érintetlen maradt, nyugodtan mondhatom, hogy semmiféle változás nem történt az elmúlt két évben. A névadó liga természetesen minden részletre kitérően ki van dolgozva, a megszokott kommentátorpáros, Mike Emrick és Eddie Olczyk teszi hangulatossá a meccseket. Nagyon reméljük, hogy a jövő évi PC-visszatérés előkészületei már zajlanak, és akkor sokkal több dologgal fognak kedveskedni nekünk. Jelen állapotában nem több az NHL 19, mint egy nagy frissítés. Esetleg egy jó sztori jövőre, ha már az NFL is csak a második résszel köszönt be az Originen? G

### ADATOK

KIADÓ
**EA Sports**

FEJLESZTŐ
**EA Vancouver**

### ÉRTÉKELÉS

Sajnos túlsúlyba kerültek az online csatározásokat és a lootboxokat erőltető játékmenetbéli módosítások. Ha magadban szeretsz hokizni... hát, jó lesz még az NHL 18 is.

| | |
|---|---|
| TÁLALÁS | 83% |
| TARTALOM | 82% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 77% |

**PRO**

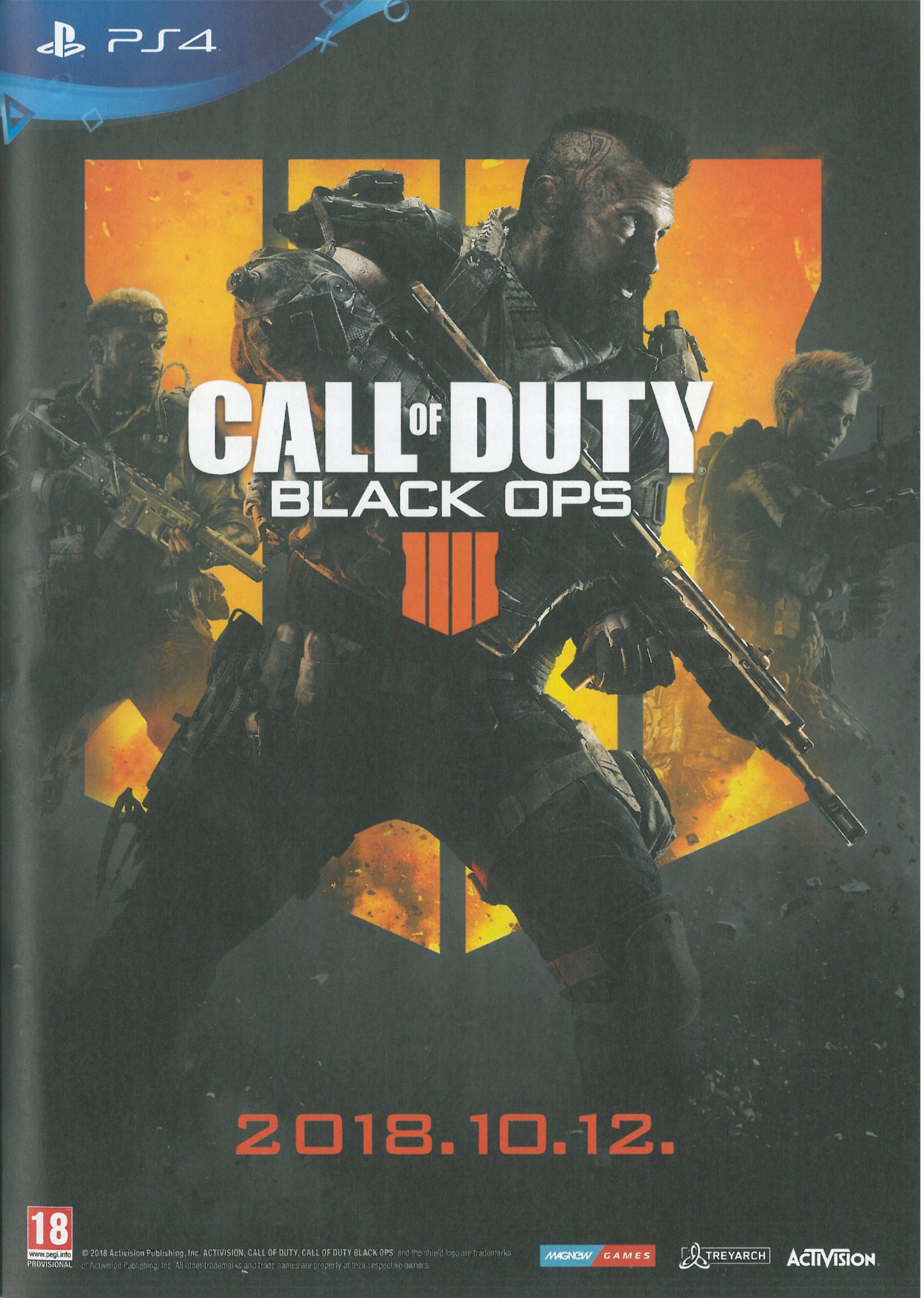
**Összeszedett, egységesített online karakter, bőkezűen tárgyakat osztó jutalomrendszerrel, amellyel tényleg egyedivé lehet varázsolni az élményt.**

**KONTRA**

**Az egyjátékos mód csekély fejlesztései csak néhány új mozdulatot és korcsolyázási mechanizmust jelentenek, emiatt egyre erőteljesebb rianások hallatszanak majd, ha ez így marad.**

**77%**

Nézzétek, milyen szomorúak lettek a fiúk, amiért nem jutott nekik neonzöld hálóing. Gyorsan össze is bújtak, hogy vigasztalják egymást.

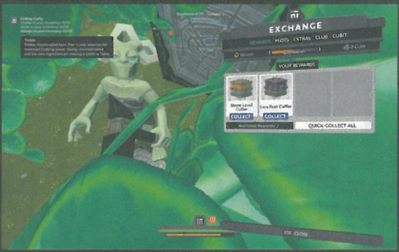


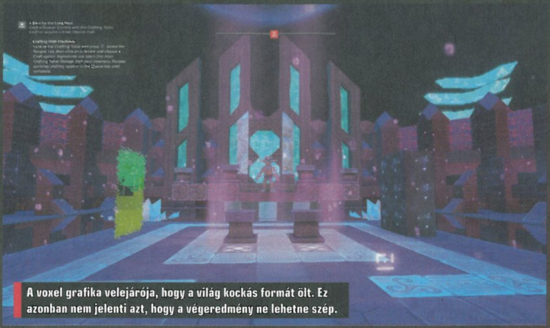
© 2018 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS, and the shield logo are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are property of their respective owners.

JÁTÉK HATÁROK NÉLKÜL

# BOUNDLESS

[ÍRTA MIDNITE] Egy játék, ami ötvözi a No Man's Sky bejárható, végtelenszámú űrbéli helyszíneit és a Minecraft szabadon átépíthető vagy lerombolható világát – nos, mindenki számára tud valami izgalmasat mutatni. Akár PC-n, akár PS4-en keresel új kihívást: a Boundless nem ismer határokat.



A voxel grafika velejárója, hogy a világ kockás formát ölt. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a végeredmény ne lehetne szép.

A Boundless az a játék, amiről nagyon nehéz olyan véleményt írni, ami nemcsak átadja a hangulatot és a lényeget, de segít eldönteni azt is, hogy az olvasó személyes ízlésének megfelel-e annyira, hogy érdemes legyen beruházni rá. Ennek három oka is van.

Az első, hogy a Boundless egyáltalán nem új játék, sőt több ezer gamer számolatlan órát töltött már el a béta verziókkal. 2014 novemberében jelent meg ugyanis első inkarnációja a Steam Greenlight projektek közt (akkoriban még Oort Online néven futott). Saját közösségi tudástára és veterán rajongótábora van, tagjai pedig akkor is sokkal behatóbban ismernék nálam ezt a világot, ha heteket töltenék el benne alvás nélkül. A második ok, hogy élete eddigi négy éve alatt a Boundless óriási változásokon esett át, a közel kétszáz update minden aspektusát megváltoztatta, és a fejlesztői bejelentéseket elnézve még korántsem nyerte el végső formáját. Bár jó dolog, hogy nagy lelkesedéssel folyamatosan dolgoznak rajta, s minden frissítéssel jobbá és gazdagabbá teszik a világot, de emiatt lehetetlen megjósolni, pontosan milyen lesz majd a játék pár hónap vagy akár hét múlva.

A harmadik, hogy a világot itt sokkal erőteljesebben alakítják maguk a játékosok, mint egy átlagos MMO esetében. Nincsenek előre felépített struktúrák, NPC-k vagy árusok, mindent a játékosok alkotnak és üzemeltetnek. Ráadásul nincs lehetőség saját szerverre vagy single player kampányba menekülni a többiek elől. Hogy milyen élményeid lesznek a játékkal, azt jelentősen meghatározza a többi gamer, a közösség, amibe belefolysz, és hogy fizikailag hol kötsz ki a Boundless világán belül.

### A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A Boundlesst úgy képzeld el, mint mondjuk, a Minecraft és a No Man's Sky szerelemgyerekét, ami mindkét ősének legjobb tulajdonságait örökölte meg, hibáikat pedig sikeresen elkerülte. Az univerzum tágas és gyakorlatilag végtelen számú, procedurálisan generált bolygót látogathatsz meg benne, melyeket az engine úgy generál, hogy jó eséllyel sosem fogsz két hasonlóra találni. Mivel ez a világ voxelalapú, vagyis teljes egészében kockákból áll, így környezeteddel szabadon léphetsz interakcióba. Ennek megfelelően pusztíthatod, csiszolhatod, építheted a világot úgy, ahogyan csak szeretnéd.

Ebből a szempontból a Minecraft-veteránok előnyben érezhetik magukat, ugyanis a nyersanyagok beszerzése és az építkezés a már jól ismert formátumot követi: gyepálj szét néhány követ és fát, építs belőlük egy jobb fejszét, amivel még hatékonyabban tudsz sokkal strapabíróbb anyagokat szétütni, aztán csinálj azokból is eszközöket..., és így tovább. Elsőként valamiféle házat kell építened magadnak, ahol tárolhatod meglévő holmijaidat, elbújhatsz minden ellenséges vad elől, és ahova biztonságban visszatérhetsz, mikor belogolsz a játékba. Ám házad szerepe a Boundlessben itt még nem ér véget, ugyanis az otthonodul szolgáló bolygót előbb-utóbb más játékosok is felfedezik majd, és jó eséllyel ők is le szeretnének telepedni. Ahhoz, hogy saját kis földbirtokodat mások ne tudják feltúrni (és mondjuk gótikus kúriát építeni arra a kertre, ahol te addig csirkéket tartottál), tulajdonodnak kell nyilvánítanod a területet.

Szerencsére ez egyszerű, csak egy beacont (jelzőfény) kell leraknod, ami egy 8x8x8-as méretű szektorban megakadályoz mindenki mást, hogy manipulálja a benne levő kockákat. Ha akarsz, barátaidnak és guildtársaidnak adhatsz állandó jogokat, de vigyáznod kell, ki ne fogyjon a beacon üzemanyaga – ha ugyanis nem táplálod rendszeresen botokkal és

## ADATOK

KIADÓ
**Square Enix**

FEJLESZTŐ
**Wonderstuck**

MŰFAJ
**online közösségi építős**

## INFO

**MEGJELENÉS**
2018.09.11.

**ÁR**
Steamen 40 euró, nagyjából 13 000 forint, PS Store-ból is hasonló áron van.

## GÉPIGÉNY

Intel Core i5-530 2,93 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 650/ AMD Radeon R7 250 VGA, 5 GB HDD.

## A Boundless történelme

A boundless szó jelentése határtalan, és ha most belogolsz a játékba, ez a cím tökéletesen illik rá. Ám idő kellett ahhoz, hogy végső formája megszülessen – a Wonderstruck gárdája először 2014-ben tette elérhetővé az Oort Online, egy szabadon formálható világú MMORPG ötletét. Pár héttel később a játék bekerült a Steam Greenlight projektek közé, és a gyönyörűen kidolgozott prototípus, párosítva a határtalan univerzum ambiciózus tervével, meggyőzte a gamereket. A játék rekordidő alatt érte el az első finanszírozási célját a lelkes közösségi támogatóknak köszönhetően. Mivel a fejlesztés korai fázisaiban kezdték el a gyűjtést, így a Wonderstruck végig a közösséggel kommunikálva haladt előre a munkával. 2015-ben több változás is történt: a játékot hivatalosan átkeresztelték Boundlessre, majd a Sony bejelentette, hogy konzolexkluzív címet csinálnak belőle, így a PC tulajok mellett a PS4-esek is beállhattak a rajongótáborba. Az azóta eltelt években kb. 29 000 ember próbálta ki a Boundless valamelyik alfa vagy béta verzióját, de a mostani hivatalos megjelenés egy teljesen új kezdet, hiszen először nyílik meg igazán a Boundless világának kapuja mindannyiunk előtt.

levelekkel, kialszik a láng, és elveszted egyeduralmadat a környéken, ráadásul nem tudsz ugyanoda visszateleportálni.

Eleinte a világban lefoglalt kis szeleted maximum sátortábornak számít, ám ha sikerül benne elég sok presztízspontot gyűjtened azzal, hogy szépen kiépíted, automatikusan Settlement (település) státuszba lép. Ha a bolygó ugyanezen részén elég sokan, egymáshoz közel állítanak fel településeket, azok összekapcsolódhatnak, s így városméretű közösségeket lehet összehozni. Ezen szupertelepülések közül pedig mindig az lesz az adott bolygó fővárosa, amelyiknek épp a legtöbb presztízse van – vagyis az erőviszonyok folyamatosan változnak.

### JÁTÉK HATÁROK NÉLKÜL

Ha meguntad bolygód színeit, időjárását és őslakos állatait, semmi gond! Ideje másik után nézni, hisz ebben az univerzumban nincs két egyforma hely. Az utazás portálokon át történik, és ha rálelsz egy ízlésednek megfelelő világra, ott ugyanúgy birtokba vehetsz egy földszeletet, ahol felépíted saját kis faludat. Hogy ezután mit kezdesz magaddal, az csak rajtad áll. Ha kedvenc elfoglaltságod szuper realisztikus Margit hidat építeni a virtuális világban, akkor csak az eszközeidet kell felfejlesztened annyira, hogy precízen tudj kockákat csiszolni, illetve fel kell kutatnod a megfelelő alapanyagokat. Akárcsak a Minecraft világában, itt bármit megvalósíthatsz.

**A Boundless számos ismert játékból merít egy csipetnyi ihletet, de mégis képes megmaradni egyéniségnek.**

Ha kereskedéssel foglalkoznál, csak utazd körbe a bolygókat, keress egy lelőhelyet, ahol valamiféle ritka és drágán eladható nyersanyag található meg, majd beaconökkel védd le a területet. Ezek után már csak serényen bányásznod kell, és végül nyitni egy boltot, ahol a többi játékos felvásárolhatja készleteidet. De ha ritka holmikat és állatokat akarsz gyűjteni, vagy harcossá képezni magad, azt is megteheted, és bár választhatod a magányos játékot, a Boundless minden esélyt megad, hogy képességeidet megoszd másokkal. Lehetőséged van guildekhez csatlakozni, kereskedni, vagy eladni bármit, amiért a játékosok hajlandóak fizetni (az itteni valuta neve cubit). Amint kitaláltad, mire fogod specializálni a karaktered, ideje összegyűjtött XP pontjaidat skillekbe invesztálni – szerencsére a Boundless könnyen átlátható, önmagáért beszélő képességfája megkönnyíti a dolgodat, és a tutorial szintén egész alaposan bemutat mindent, ami a játékmechanikával kapcsolatos.

### VILÁGRÓL VILÁGRA

Egy kifejezetten egyedi tulajdonsága a Boundlessnek, hogy minden egyes játékos, a világ bármely pontjáról, az összes platformról egyetlen közös világon tevékenykedik. Igen, a PC- és PlayStation-tulajok vállvetve harcolnak és építkeznek! Bár régiónként léteznek dedikált szerverek (az USA, Európa és Ausztrália szerverei külön csoportokban vannak), ám az átjárás ezen világok közt nemcsak egyszerű, de javasolt is, ugyanis minden szervernek vannak csak ott megtalálható erőforrásai, amikért érdemes ellátogatni. Szerencsére ezek az utazások minden átmenet nélkül történnek, a Boundless csapata büszke rá, hogy a játék nem ismeri a töltőképernyő fogalmát – és valóban, ha átnézel egy portálon, a másik világot valós időben láthatod benne, átlépve rajta pedig rögtön ott találod magad.

A másik örömhír, hogy a Boundlessért csak egyszer kell fizetned, ami után nincsen havi előfizetési díj. Bár a játékban vannak opcionálisan megvehető extrák, amikkel jellemzően gyorsíthatod fejlődésedet, vagy plusz cubitokat szerezhetsz magadnak, sosem szükséges valódi pénzt kicsengetned: türelemmel és grindolással mindent ugyanúgy megkaphatsz, még ha nem is olyan gyorsan.

Belekötni a játékba azért nehéz, mert bármilyen problémád merül fel, a Wonderstruck fejlesztői a Steam fórumban azonnal válaszolnak és megoldást keresnek rá. És persze mert annyira sokféle utat választhatsz benne, hogy nem lesz két egyforma játékélmény. Ha szeretted a Minecraft kockavilágát, de mindig is úgy gondoltad, hogy minimum a Föld lakosságának negyedével szeretnéd együtt játszani, akkor a Boundless neked való. Ha a No Man's Sky megragadta a fantáziád, de szívesen hagytál volna random struktúrákat és bányászás után maradt lyukakat magad után, amerre csak jársz, akkor szintén ajánlom ezt a játékot.

### ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

Bőven megvan benne a potenciál, hogy a következő WoW vagy Minecraft legyen. Pár hónap múlva, ha a játékosok már belakták a szervereket, elválik mi lesz belőle.

| | |
|---|---|
| TÁLALÁS | 70% |
| TARTALOM | 95% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 80% |

**PRO**

**A világ tágas és változatos, a lehetőségek valóban határtalanok, és csak rajtad áll, milyen élményeket hozol ki belőle.**

**KONTRA**

**A voxeles grafika egyedi stílusát vagy szereted, vagy nem (én nem rajongok érte). Időbe telik beletanulni a világ komplex szabályaiba és az UI kezelésébe.**

**80%**

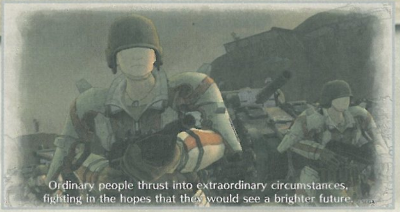
**Egyszer, egy szép napon, tudom, hogy elhagyom a bolygót, ahol építek. Mindent itt hagyok, mit a Minecraft adhatott...**

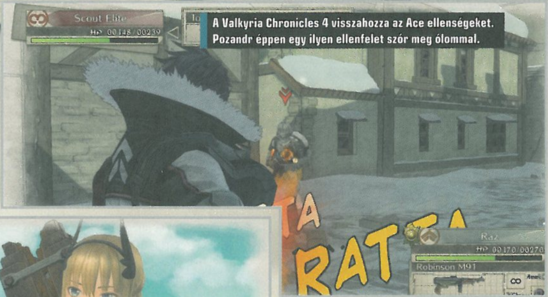
A HÁBORÚ KÖRÖKBEN AZ IGAZI

# VALKYRIA™ CHRONICLES 4

[IRTA **POZANDR**]

**A tipikus japán szerepjátékok színes-szagos programok, amikben a szörnyirtás meghatározott, jelentős szerepet kap. A Valkyria Chronicles azonban nem tipikus szerepjáték, és ezt már a kezdőképernyője megmutatja, hiszen az első, amit meglátunk, egy lángoló, háborús táj.**




A Valkyria Chronicles 4 visszahozza az Ace ellenségeket. Pozandr éppen egy ilyen ellenfelet szór meg ólommal.

De a Valkyria Chronicles már csak azért sem tipikus, mert a 10 évvel ezelőtt elrajtolt sorozat, ami megjárta a PS3-at és a PSP-t is, nemcsak szerepjátékos, hanem taktikai elemeket is kínál. A negyedik epizód szereplői olyan fiúk és lányok, akik nem lenge ruhákban parádéznak, hanem teljes katonai uniformisban. A történet ugyanis egy alternatív 20. század elejei Európában játszódik, ahol a kontinens földjét két nagyhatalom, az Atlantic Federation és az Eastern Imperial Alliance háborúja szaggatja szét...

## HOSSZÚ HÁBORÚ

A Valkyria Chronicles 4-ben a Federation egy elit katonai osztagának, a Squad E-nek az irányítása a feladatunk. Tagjai a legjobbak legjobbjai, emiatt a parancsnoknak, Claude Wallace-nak és csapatának a legnehezebb küldetéseket kell megoldania. Egy háború megnyerése sohasem egyszerű, a műveletek tökéletes összhangjára van szükség, nemcsak a valóságban, de ebben a játékban is. Kijelenthető, hogy a Sega játéka nem egy egyszerű cím, képes arra, hogy megizzasszon. Hogy miért? Azért, mert ebben a programban háromszor is meg kell gondolni minden egyes lépést. Claude Wallace csapatában van mesterlövész, gyalogos, mérnök, avagy minden, a taktikai játékokban megszokott kaszt, plusz a gránátos. Nehézségét az adja, hogy a körökre osztott csatákban minden egység minden körben csak meghatározott távolságot tehet meg: egy gyalogos például sokkal többet futhat, mint egy mesterlövész, ugyanakkor sokkal sebezhetőbb is.

A hadműveleti térképeken tervezhetjük meg a csapattagok mozgását, ha pedig ezzel végeztünk, a program TPS nézetbe vált, így a harcot és a küzdelmeket már „élőben" tapasztalhatjuk meg. Lépünk mi, lép az ellenfél, a kimenetel pedig csak a saját stratégiánkon múlik. Az ellenfelek erősek, ugyanakkor néha nem úgy viselkednek, ahogy kellene, de ez nem akadályozza meg őket abban, hogy simán lepuffantsák akármelyik katonánkat: a halál itt végleges, ahogy minden háborúban az. Szerencsére a sebesüléstől számítva meghatározott számú körön belül ki lehet menteni az illetőt, de a küldetések sikere/sikertelensége sokkal több tényezős dolog. Siker esetén a jutalom nem maradhat el, kitüntetéseket kapunk, a megszerzett pontokból pedig nemcsak a karakterosztályokat fejleszthetjük, de a felszerelést is. Ezáltal egyre jobb fegyvereket vihetünk magunkkal a missziókra.

*A Valkyria Chronicles egy évtizede futó játéksorozat. A fő ágra két mellékepizód után a mostani résszel tértünk vissza.*

## EMLÉKIRATOK A FRONTRÓL

Az, hogy az eseményeket a fő-főszereplő, Claude Wallace naplóján keresztül ismerjük meg, nagyszerű dolog, hiszen sokkal személyesebbé teszi az élményt. A kis könyv egyre bővül, a történet előrehaladtával egyre több bejegyzés kerül oldalaira. A szereplők érdekesek, van személyiségük, nem üres bábok, ezért kedvelhetők. A Valkyria Chronicles 4 technikai oldaláról is remekül fest, a Canvas motor szinte festményként jeleníti meg az eseményeket, ugyanakkor amellett nem lehet szótlanul elmenni, hogy az egyes pályákon rengeteg olyan akadályt és láthatatlan falat lehet találni, amiket nem lehet átugrani vagy megkerülni. Ezenkívül azonban másba nem igazán lehet belekötni, a Sega alkotása egy kifejezetten minőségi program, még akkor is, ha nem történt akkora fejlődés a sorozat első és legújabb része között, mint azt vártuk volna.

A műfaj rajongóinak kötelező darab, garantáltan nem fogjátok megbánni a vásárlást, hiszen a második európai háború kifejezetten hosszú szórakozást (50-60 óra a tiszta játékidő) ígér. Bajtársiasság, győzelem, veszteség, fájdalom, élet és halál, minden benne van, amit mi eddig szerencsére nem tapasztalhattunk meg, de nagyszüleink és dédszüleink igen. Reméljük, a mi életünkben a háború csak játék marad. Annak kellene maradnia.

### ADATOK

KIADÓ
**Sega**

FEJLESZTŐ
**Sega**

### ÉRTÉKELÉS

A PSP-s második és a csak Japánban megjelent harmadik rész után újra játszhatunk a Valkyriai Krónikákkal!

### GÉPIGÉNY

Intel Core i3-6100 3,7 GHz, 4096 MB RAM, 2 GB VRAM, 36 GB HDD.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

### PRO

**Taktikus harc, remek körítés, elég hosszú játékidő.**

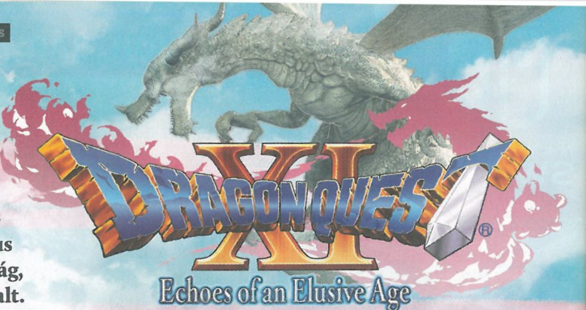
### KONTRA

**A láthatatlan falak zavaróak, a stílust nem ismerők csalódhatnak.**

**90%**

NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
Nintendo
SUPER MARIO PARTY™
80 vadonatúj mini-játék!
© 2018 Nintendo
3
www.pegi.info
A MARIO PARTY SOROZAT TELJESEN FELFRISSÍTETT VÁLTOZATA!
(KÜLÖN KAPHATÓ)
OKTÓBER 5-ÉN
CONQUEST
www.nintendo.hu

# MONDJ LE A SZABADIDŐDRŐL!

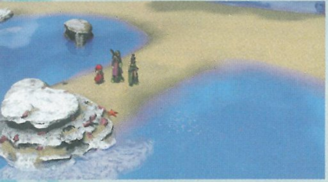



[ÍRTA BÖJTI] **Amikor már azt hittük, végleg elvesztettük őket, a JRPG-k nemcsak új erőre kaptak, de még a Steamet is meghódították – nincs hónap, hogy valami klasszikus ne kapna újrakiadást, és nincs olyan újdonság, ami számítógépen ne színesítené a felhozatalt.**

Két Dragon Quest Heroes-epizód után az anyasorozat is Steamre került, az 1986 óta futó széria legújabb, Japánban már tavaly megjelent epizódja pedig igyekszik mindent megtenni azért, hogy a JRPG-rajongók éhségét csillapítsa. Persze ez nem a nyugatiasított, Dark Souls-szerű, sötétebb RPG, nem is a felnőttesebb Final Fantasy-vonal, ami fél éve a Windows Edition képében tündökölt, hanem bizony az a színes, őrült, sokszor vicces, de az érzelmek teljes skáláját felvonultató JRPG, amit a régióból megszokhattunk. Emiatt elsőre gyerekesnek tűnik, sőt tulajdonképpen az is, de valljuk be, szükség van ezekre a könnyedebb mesékre is, ráadásul a komorságfaktor így is megtalálható a történetben.

### FELNÖVÜNK, MAJD HŐSNEK ÁLLUNK

Egy kis falu lakójaként egy fiatalember bőrébe bújva kell kiállni a nagykorúvá válás rituális próbatételét, aminek során egyértelművé válik: hősünk valóban hérosz, nem is akármilyen, hanem egy megjelölt, reinkarnáció útján megjelent személy, akinek egyedüliként van esélye a gonosszal szemben. Kis barátnője, a nagyon brit Gemma ugyan kifejezetten fájlalja távozását, de a fiú útnak indul a király és a főváros felé, hogy bizonyítsa származását, beteljesítse végzetét. Azonban a kezdeti szívélyes üdvözlést árulás és a hideg zárka váltja, miközben az uralkodó egy csapatot küld a főhős szülőfalujába. Persze rövid játékról volna szó, ha itt véget is érne a kaland, így



**ADATOK**

KIADÓ
**Square Enix**

FEJLESZTŐ
**Square Enix**

**ÉRTÉKELÉS**

Hamisíthatatlan JRPG, hamisíthatatlan Dragon Quest, ami ráadásul néha kifejezetten szép, kedves, vicces, sőt brutálisan tartalmas is.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-2105 vagy AMD A10-5800K CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 750Ti vagy AMD Radeon RX 470 VGA, 32 GB HDD.

TÁLALÁS: **86%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

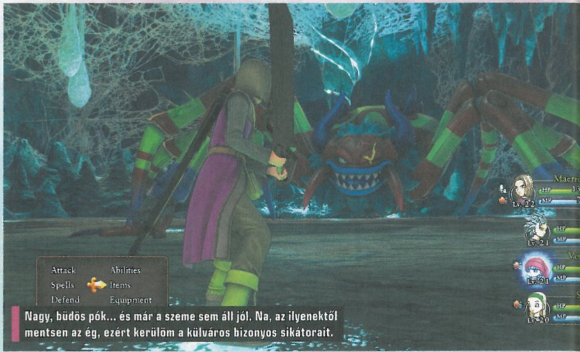
**PRO**

**Humora és aranyos karakterei miatt mindenképpen ajánlott a tartalmas JRPG-k kedvelőinek. Ha van 50-60 órád, sőt akár több is, nagyszerűen elszórakozhatsz vele.**

**KONTRA**

**Vannak kiemelkedő pillanatai, de összességében sajnos nem az, itt-ott technikailag és játékmenet terén is elavult, komolyan pedig nem nagyon lehet venni. De a kedves stílusának hála még ezt is megbocsátod.**

**83%**



Nagy, büdös pók… és már a szeme sem áll jól. Na, az ilyenektől mentsen az ég, ezért kerülöm a külváros bizonyos sikátorait.

egy szökést és némi útkeresést követően sikerül visszatérni a kiinduló pontra, ahol… a múlt és a jelen összegabalyodik néhány perc erejéig, majd nyilvánvalóvá válik, hogy az Echoes of an Elusive Age nem is annyira tündérmese, mint amilyennek tűnik.

Merthogy a lerombolt falut látva, illetve néha-néha a későbbiekben is sikerül kicsit elűzni a vidámságot, ami egyébként a dizájn terén végig ott van a programban. Ahogyan azt már megszoktuk, mindenféle őrült teremtmények állják a főszereplő (és később barátai) útját, a nyelvlógatós óriásgomba, a cuki denevér, a nyávogós kisebb és nagyobb macsek éppen úgy előfordul, mint mondjuk, a nyálcsorgató Frankenstein szörnyetege vagy a fejnélküli lovag. A harc körökre osztott, egyszerre négy tag állhat a ringbe, a harcosok a megszokott akciók, skillekkel fejlesztett mozdulatsorok és varázslatok mellett néha speciális támadásokra is képesek, sőt azokat össze is tudják hangolni. Van automata harc, lovaglás, ellenfelek irányítása, később még repkedés is, kovácsolás a jobb páncélokért és fegyverekért, maga a játék pedig természetesen

szép és egyedi, a dizájnvilág nem mindenkinek fog maradéktalanul bejönni, a zenék és hanghatások pedig nagyjából a kilencvenes évek közepét juttatják az ember eszébe, mintha csak a SNES lenne

**Rendkívül tartalmas, kedves JRPG, ami bár nem túl változatos, nem is elég komoly, mindenképpen nagyon kedvelhető.**

külső nézetes, sőt kisebb nyitott zónákat kapunk egy nagy világ részeként. Eredetileg, mikor 2013-ban megindult a fejlesztés, még open world RPG-ként indult a projekt, de a történetvezetés miatt a csapat végül a felosztott területeknél maradt.

És jó is így, bár néhány szempontból némileg elmaradott a Dragon Quest 11. Miközben a látvány sokszor kifejezetten bekapcsolva. Persze ezzel sincs nagy baj, pláne akkor, mikor kiderül, hogy a játékidő 50-60 vagy akár 100 órát is simán felölel, így a meglepő pillanatokkal teli történetben is jócskán el lehet veszni. Hogy mindez PC-n is elérhető, az már csak hab a tortán. Kedves, kellemes, bár nem „kötelező". Valahol olyasmi, mint a Ni no Kuni 2 volt, csak az talán könnyebben befogadható, több benne az egyéniség.

ZEBRA-KALANDOK

# 428 Shibuya Scramble™

[ÍRTA **WILSON**] A tízéves évfordulóra ütemezve érkezett meg nyugatra a vizuális novellák egyik koronázott királya, ráadásul abból a Spike Chunsoft istállóból, amely mára szinte egyeduralkodóvá vált a műfajban, legalábbis annak a nyugati lokalizációval rendelkező felhozatalát tekintve.

A PlayStation 5/Xbox akármi generációváltás küszöbén állva már felnőtt az a generáció, melynek tagjai aktív játékosnak számítanak, de fogalmuk sincs, mi az az NTSC vagy a PAL, és elképzelni sem tudják, hogy létezett egy kor, amikor nemcsak hogy fordításra, lokalizációra kellett várni, de néha a régiós kiadásokra is. Hiszen míg az Egyesült Államokban, vagy nagy ritkán Európában már játékosok milliói élveztek valamit, addig egy kontinenssel arrébb ez akár még többévnyi távolságra volt. Szerencsére a PlayStation 3 és az Xbox 360, majd az ezt követő aktuális konzolok megjelentetésével, illetve a HDTV-re való átállással ez teljesen megszűnt, de még így is játékok százai maradtak talonban, melyek sosem hagytak el bizonyos országokat. Leginkább Japánt. És a 428: Shibuya Scramble ennek tökéletes példája.

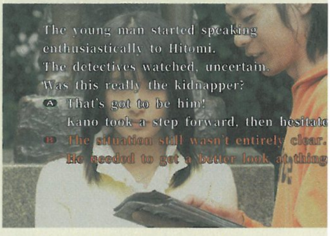
Az eredetileg 2008-ban, még Nintendo Wii-re kiadott vizuális novella ugyanis egészen mostanáig egyáltalán nem volt elérhető angol nyelven, ami azért is érthetetlen, mert nem éppen egy alacsony költségvetésű, elhanyagolható címről van szó, hanem egy olyan játékról, ami abban a Famitsu magazinban kapott maximális pontszámot, amely

**A 428: Shibuya Scramble a vizuális novellák körében is kirívó, egyeseknek talán éppen ez lehet benne vonzó.**

1986-os létezése óta összesen csak nyolc produkciónak volt hajlandó kiosztani ezt a felbecsülhetetlen jelentőségű érdemet.

És van is mire. A 428 története Sibujában, Tokió városának egyik legismertebb, a világ két legforgalmasabb vasútállomását is magáénak tudható részén játszódik, és meglehetősen egyszerűen kezdődik. Egy kezdő, tapasztalatlan nyomozó egy emberrablással kapcsolatos ügyben asszisztál, amely épp a váltságdíj átadásáról szól, csakhogy a sors és pár előre nem látható dolog közbeszól. Egy fiatal kölyök, aki elszelel egy, a váltságdíjat a helyszínre cipelő hölggyel; egy sztorit hajkurászó újságíró; egy gyógyszergyári kutató és egy macskajelmezbe bujtatott hölgy.

Ötük története nem szimplán összefonódik, de szó szerint egymástól függ. Az egyik karakterrel hozott döntés akár mindegyikükre is kihathat, de a szokásosnál sokkal mélyebben, hiszen itt nem arról van szó, hogy szimplán megváltozik az események sorrendje, esetleg a befejezés, hanem akár az előrehaladás is teljesen megállhat. Ezen stoppoló momentumok feloldása pedig csak úgy lehetséges, ha egy-egy jelenetet egy másik szereplő szemszögéből is végignézünk, és megváltoztatjuk a korábban hozott döntéseket. A rendőrrel egy gyanúsított után eredünk, ahelyett, hogy előbb átgondolnánk a dolgot; belekeveredünk egy utcai harcba. Ezek mindegyike halállal, vagy olyan katasztrófával




végződhet, melyet csak úgy lehet feloldani, ha átugrunk másvalaki bőrébe, és ideálisabbá tesszük a körülményeket.

Ehhez pedig remekül megírt helyszínleírások, őrültebbnél őrültebb helyzetek és kiváló karakterek társulnak, akik elképesztő helyzetekbe keverednek, és szinte teljesen kiszámíthatatlanná teszik a sokszor azért komorságba hajló sztorit. Igaz, ez a történetmesélés nem mindig működik jól, nagyon sok a Japánon kívül kifejezetten offenzívnak számító leírás és szituáció (ami főleg a nőket és a túlsúlyosakat érinti), de néha még ennek is megvan a helye.

Mindezt ráadásul nem kézzel rajzolt, statikus világba sikerült csomagolni, hanem színészekkel felvett, élőszereplős állóképekbe, amikből vagy hattonnányi van, és ez a fajta ábrázolásmód lényegesen egyedibb és emberközelibb, mint bármi a műfajban. Ahogy maga a 428 is, amely tökéletesen beleillik egy klasszikusokkal telitömött kiadó és fejlesztő páratlan kínálatába!

**ADATOK**

KIADÓ
**Spike Chunsoft**

FEJLESZTŐ
**Spike Chunsoft, Abstraction Games**

**ÉRTÉKELÉS**

Egy kultikus vizuális novella, amely kiadása idején, ha nem is emelte új szintre a műfajt, de még ennyi év távlatából – főleg egy új közönségnek – is tud annyira friss és egyedi lenni, amihez foghatót mind a mai napig nem találni sehol.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5-3470 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 6 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Kiszámíthatatlan és egyedi, több szálon futó történet, igényes ábrázolásmód, több mint 30 órányi tartalom.**

**KONTRA**

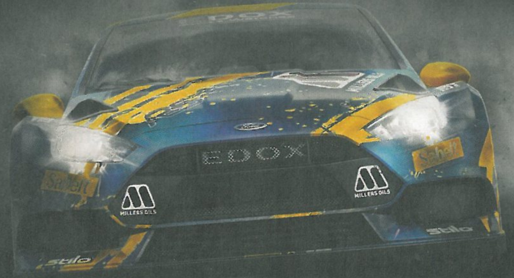
**Japán mércével is túltolt szexizmus és fat shaming.**

**83%**

A Detroit: Become Humanben látottakhoz hasonlóan a 428: Shibuya Scramble is rendelkezik egy célokat mutató ágrajzzal.

RÖGÖS UTAKON

# V-RALLY 4



[ÍRTA GEBBBE] **A cilinderből előhúzott régi klasszikusok mindig is vonzották az erre fogékony játékosokat. Az, hogy 2002 óta nem jelent meg V-Rally, okkal történt. Azonban a merőben más profilú negyedik rész most mégis ringbe lépett, és nem tudom, hogy mire akar hasonlítani. Ahogy a derék Ábel, én is azt kérdezem: de miért?**

Csúnya dolog a hasonlítgatás, de most egy kicsit mégis megteszem. Annak idején a V-Rally egy olyan ralisorozat volt, ahol bizony mind a három epizódnál a hivatalos világbajnoki licencekkel dolgoztak a készítők. Akkoriban persze minden más volt, az Infogrames és az Eden Studios közös gyermekei maradtak egy kaptafánál, méghozzá annál, amit akkoriban mindenki elvárt a címtől. Ez nem volt más, mint a színtiszta rali élménye, persze éppen aktuális nagy kedvenceinkkel a volán mögött. Mivel 2001-ben a WRC licenc a Sonyhoz vándorolt, hogy PS2-re öt hivatalos feldolgozása is érkezzen a sportnak, 2002-től a konkurens játékokban (V-Rally és Colin) ezt már nem találhattuk meg, pedig addig mindkét címben párhuzamosan jelen volt.

A régen patinás széria akkor szűnt meg, de a Codemasters továbbvitte a szekeret, és viszi is a mai napig, elvégre jövőre jön a DiRT Rally 2.0, de ez már egy másik sztori. A V-Rally tehát újjáéledt, a franchise-t pedig az a Bigben Interactive és KT Racing vette szárnyai alá, amely 2015-től a WRC-játékokat is szállítja, több-kevesebb sikerrel. A kérdés tehát adott, hogy miért is kellett még egy ralijáték a kiadónak? A válasz véleményem szerint a kreativitás kiélésében keresendő, mindenféle hivatalos licenckötöttség nélkül, de egy kapós cím mögé bújtatva mindezen törekvéseket.

A pályák terén nincs miért szégyenkezniük az alkotóknak, avagy a V-Rally 4 egyik legnagyobb érdeme a dizájn és a pályakialakítás.

**ADATOK**

KIADÓ
**Bigben Interactive**

FEJLESZTŐ
**KT Racing**

**ÉRTÉKELÉS**

Egy kifejezetten kellemes és könnyed raliélmény, ami talán a KT eddigi legjobb fizikai modelljét tartalmazza. Sajnos nem tud újat mutatni, és a V-Rally cím is megtévesztő egy kicsit.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-540 vagy AMD Phenom II X4 940 CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 560 vagy AMD Radeon HD 6870 VGA, 19 GB HDD.

TÁLALÁS: **77%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Elképesztően gyönyörű pályák, ötletesen összerakott útvonalak, rombolható pályaelemek és sok Porsche raliautó! Az arcade autókezelés itt most nem hátrány, hanem előny.**

**KONTRA**

**Szerverek híján a többjátékos módot egyszerűen nem tudtam kipróbálni, vagy csak szimplán az asztalon találtam magam lobbikeresés közben. Sokszor játék közben is elszállt a V-Rally szervere, ami a ranglistákat szinkronizálná.**

**73%**

## JÁRD BE A VILÁGOT

A játékban természetesen szakaszokra bontott ralikat futhatunk, kategóriájukat tekintve igen vegyes autófelhozatallal. De mielőtt bármit is írnék, ki kell emelnem a fantasztikus pályatervezést és reklámtáblák, kordonok nyugodtan letarolhatók, de az említett japán virágmezőkben is ott marad ám a nyomunk, akár csak a Forza Horizon 3-ban és 4-ben.

## HAKUNA MAKHANA

Szóval akkor térjünk rá a járgányokra. A raliautók mellett vannak ralikrossz verdák, buggyk és kisteherautók, hegymászásra tervezett vasak és az ügyességi pályákhoz illő driftjárgányok. Utóbbi talán szolgál egy kis magyarázatra, mert semmiképp sem egyértelmű, hogy az alkotók miért térnek

**Újabb franchise, amely feleslegesen kapott vérátömlesztést, bár az is tény, hogy ennél rosszabb élesztésünk soha ne legyen.**

látványbéli megvalósításukat. Egyszerűen nincs rá jobb szó, mint a csodálatos. A srácok ezen a téren tényleg elengedték magukat, és emiatt kimagaslóan a játék legjobb eleme lett. Japán színes virágos mezői talán sosem voltak ilyen szépek, a szibériai hidegben a jeges bányaterületek nem hiszem, hogy sok örömöt nyújtanak a valóban ott tartózkodóknak, de a játékban ennek pont az ellenkezője mondható el. Kenyában vagy Nigerben is különleges élmény a homokot hasítani, de ha úgy tartja kedvünk, akkor Romániában is részt vehetünk pár V-Rallycross eseményen. Nagyon pozitív továbbá az is, hogy ami egy jól irányzott karambol hatására jó eséllyel kiszakadhat a pálya széléről, az ki is fog szakadni. A jelzőrudak,

vissza egy olyan vonalhoz, ami már a DiRT-sorozatból is kifelé tendál? Mentségük tehát az eddig ki nem élt kreativitás, mivel a pályák nagyon ötletesek, de a szabad közlekedéssel ellentétben ezeken köröket kell teljesítenünk, lehetőleg pályaelhagyás és időbüntetés nélkül. A karriermód egy alap csapatmenedzselésből és az autók vásárlásából áll össze, de ilyet is láttunk már, méghozzá nem is olyan régen a Codemasterstől.

A V-Rally 4 így egy nagyon szépen kidolgozott, de sajnos „közhelyeket" puffogtató program lett, amely már indulásakor is 20%-os kedvezménnyel volt megvásárolható. Az viszont tény, hogy mégis kellemes vele játszani. A kérdés azonban maradt. De miért?

KOSÁRBA VELE!

# NBA 2K19

[ÍRTA **POZANDR**] Tavaly ott fejeztük be az NBA 2K18-as tesztünket, hogy kosárélmény szempontjából megfelelő játék készült, azt azonban megfertőzte a mikrotranzakció túlzott erőltetése. A sorozat idén a 20. születésnapját ünnepli, ennek megfelelően nagyot kell(ene) szólnia az NBA 2K19-nek!

A játékosok panaszáradata az NBA 2K18 pay-to-win modellje miatt teljesen jogos volt, ugyanakkor a játék kvázi MMO-vá való alakítása (félig offline/félig online modellel) kifejezetten hasznára vált a programnak, hiszen nem egyedül lézengtünk az NBA világában. Az idei felvonásban a szomszédság visszatért, noha az apartmanunkba való beköltözésre és az első NBA meccsre többet kell várni, mint eddig bármikor!

## KIS KÍNAI MENNI AMERIKÁBA!

Többet kell várni, hiszen az első, a profi ligában lejátszott meccsre csak több óra játék után kerül sor. A karrieren kívül persze rengeteg dolgot kínál az új NBA-epizód: normál és online játékot, utcai pattogtatást, a szokásos MyTeam és MyLeague módokat, 2K TV-t, mindezt pedig egy gyönyörűen átlátható menüvel prezentálva. Unatkozni nem lehet, az biztos. 2017-ben dicsértük a kampány történetét, de összehasonlítva az idei felvonással, utólag visszagondolva valóban kicsit furcsának tűnik, hogy egy a grundon történő pattogtatás után DJ rögtön az NBA-ben találta magát.

Most ez nem így van: kőkeményen meg kell azért dolgozni, hogy bekerüljünk a ligába. AI (a Visual Concepts, úgy látszik, bukik a kétbetűs nevekre) Sanghajban kosarazik, de elvágyik onnan. Innen indul a történet, amiben vannak vicces, felemelő és szomorú pillanatok, na, és persze rengeteg munka. Bizony, kőkeményen meg kell azért dolgozni, hogy a csapatok felfigyeljenek ránk, és szerződést ajánljanak. A játékmenet maradt a szokásos, vagyis minden egyes ziccerért pontoz minket a program, de még az egyes meccsek előtt is kiadják az edzők a feladatot: szerezz 20 pontot, vegyél részt 10 asszisztban és így tovább.

**PC-n sajnos csalók és technikai problémák nehezítik a kosarazók életét, ezért óvatosan a vásárlással, hiába lett jó a játék.**

Az elért eredmények természetesen VC-t adnak, valamint a badge-ek pontértékét növelik: ez szükséges az egyre jobb perkökhöz. Meccsek alatt is lehet VC-t keresni, de csak minimális mértékben: egy szép passz, egy sikeres kosár csak pár valutát ad, szerencsére a fent említett badgek kitolása már jóval többet hoz. A Neighborhood 2.0-s változata a tavaly megismert dolgokat kínálja, viszont az elrendezés sokat egyszerűsödött: most egy nagy, négyszögletes teret kell végigfutni, hogy eljussunk a cipőboltba, vagy éppen a fodrászhoz. Azt nem lehet elhallgatni, hogy a kezdetek kezdetén nagyon keményen meg kell küzdeni a győzelemért, hiszen az ellenfelek minden dobása pontosan és kíméletlenül betalál, ez pedig a gyakorlatlanabbak kedvét szegheti, de ha valaki nem frissen csöppen bele a sorozatba, akkor ezzel sem lesz gondja. A kosárélmény összeségében remek, az egyetlen probléma az, hogy a tavaly túltolt mikrotranzakció ismét jelen van, még akkor is, ha kisebb mértékben. Ha valaki nem akar fizetni, akkor bizony marad a grind.

### ADATOK

KIADÓ
**2K**

FEJLESZTŐ
**Visual Concepts**

**ÉRTÉKELÉS**

Még mindig remek élmény, a karrier hosszú és tartalmas, a játékban pedig bőven van „anyag".

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-530 2,9 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GT 450 1 GB VGA, 80 GB HDD.

| | |
|---|---|
| TÁLALÁS | **90%** |
| TARTALOM | **90%** |
| JÁTÉKÉLMÉNY | **75%** |

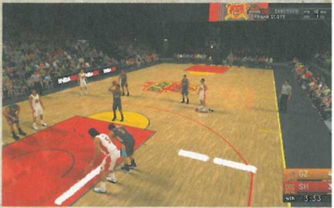
**PRO**

**Grafika, hangulat, emellett a híres színészek jelenléte.**

**KONTRA**

**A mikrotranzakcióból jobban is visszavehetne a kiadó.**

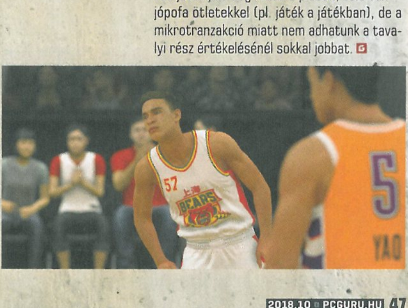
**78%**



## EGY KOSARAS NAPLÓJA

Az NBA 2K19 a sport szempontjából ismét tökéletes választás lehet, elsősorban konzolon, hiszen PC-n a technika sajnos nem áll a helyzet magaslatán, a hosszú töltési idő azonban mindegyik platformon zavaró. Tartalom bőven van, a grafika még szebb lett, a hangok illenek a szereplőkhöz, akik közül nem egyet híres színész alakít. Érdemes tehát kifizetni a játék árát? Érdemes, még akkor is, ha a mikrotranzakció súlya közel sem csökkent olyan mértékben, mint kellett volna, de ezenkívül másba nem igazán lehet belekötni. Ennél jobb kosaras játék jelenleg nincs a piacon, tele van jópofa ötletekkel (pl. játék a játékban), de a mikrotranzakció miatt nem adhatunk a tavalyi rész értékelésénél sokkal jobbat.

Figyeljetek... ha nem vigyázunk, a kontrolleres fickó nyer a csapatával. Szóval kellenek nehézségek, meg mindenféle extra, ami szükséges a győzelemhez, de fizetni kell érte.



# TÁRSASJÁTÉK AZ ÓKORBÓL

# AGGRESSORS ANCIENT ROME

[ÍRTA TIKA] A 4x stratégiai játékok közé... tudjátok, a körökre osztott kis csúfságokhoz, ahol a felfedez, terjeszkedik, bányász és kebelre ölel, vagy megsemmisít doktrína alapján épülnek a birodalmak, szóval ide érkezett egy új aspiráns, méghozzá az ókori Rómát megszólítva.

Mielőtt rátérnék a tesztre, tegyünk egy kisebb vargabetűt a múltba, oda, amikor Pavel Kubat cseh programozó még tinédzser volt, és táblás játékok kiötlésével múlatta az időt. Az egyik ilyen próbálkozást Aggressorsnak nevezte el, ami egyébként remek név egy 2. világháborús társasjátéknak, azzal az apró szépséghibával, hogy szerintem a résztvevőkből is kihozta az állatot, amikor kiderült, hogy egy-egy parti napokig is eltart. Emlékei szerint nem is túl sokszor vették elő, de maga az ötlet megragadt a fejében, és 2008-ban végül elkezdte azt digitális formába önteni.

És hogy honnan jött az Ancient Rome téma? Nos, a házikedvencei, avagy a Civilization 4 és a Centurion (Defender of Rome) alapján eleve olyan forgatókönyvek merültek fel, mint például a görög városállamok csatározásai vagy a Római birodalom bukása, sőt az alapötlet az volt, hogy három hadjárat is lesz. A hobbiprojekt aztán átcsapott főállásba, és célszerűnek tűnt egy átfogó, i.e. 280-tól induló időskála, plusz a jól csengő név miatt az ókori Róma, mint fő csapásirány kiválasztása – ahol egyébként a játékos olyan szituációt láthat a küldetés mögé, amilyet csak akar. A mediterrán térség térképén ugyanis összesen 20 induló frakció (mindegyik játszható) kezdheti meg a terjeszkedést, és az 5 kultúrkörbe – római, karthágói, görög, perzsa és barbár – besorolt nemzeteknél lazán odaképzelhető egy spártai felemelkedés, esetleg egy a Nagy Sándor birodalmát újjáépítő vonal, amit egyébként ki is pipáltam az antigonidákkal. És akkor még a szabadon generálható térképekről szó sem esett, amely a másik egyszemélyes játékmód privilégiuma. Az egyetlen dolog, ami belerondít a sandbox részbe, hogy a Krisztus előtti I. évezred hajnalára kitolt időkerethez nincs új tartalom, csak az évszám változik.

## ANCIENT CIVILIZATION?

A játékmenet centire úgy épül fel, ahogy egy 4x stratégiától elvárnánk. A körökre osztott időmérésben szépen elindul a paraszt, városokat alapít, búzaföldeket épít, illetve a térképen szétszórt bányákat utakkal a településekhez csatolja. Birodalmunk határvonalait a városokban képezhető katonaság tolja egyre távolabb (szó szerint így működik), de megvan a lehetőség, hogy szövetségeket kössünk, kisebb nemzetállamokat annektáljunk, és a kereskedelem is virágozhat. Az előbbiek alapján aztán könnyű lenne beskatulyázni az Aggressorst, mondván, hogy pont olyan, mint egy az ókorra kihegyezett Civilization-klón, és alapjában véve nem is tévednénk túl sokat. Ugyanakkor az egyszerűsített városnézetek, a komplett légiókat megszemélyesítő figurák és minden rög (négyzethálónyi föld) mögött évekig csiszolt, bonyolult szisztéma rejtőzik. A római légiók vagy a görög falanx csatába küldése során például olyan apróságokra kell odafigyelnünk, hogy a különböző talajmintákon más és más harcértéket kap a had, fontos, hogy nyitva legyen mögöttük az utánpótlásvonal, számít a morál, de a lojalitás is, különben az egység csinál egy hátraarcot, és átáll az ellenséghez. A katonáink továbbfejleszthetők, és ez független a tapasztalattól (miközben ezt is méri az Aggressors), úgyhogy ha elit képzéssel, gyors lábakkal, és hasonló tulajdonságokkal szeretnéd felruházni őket, ezt is megteheted.

**Az Aggressors: Ancient Rome kinézetre cseppet suta, de a baltával faragott külső mögött egy szórakoztató stratégiai játék lakozik.**

**ADATOK**

KIADÓ **Slitherine Ltd.**

FEJLESZTŐ **Kubat Software**

MŰFAJ **stratégia**

**INFO**

**MEGJELENÉS** 2018.08.30.

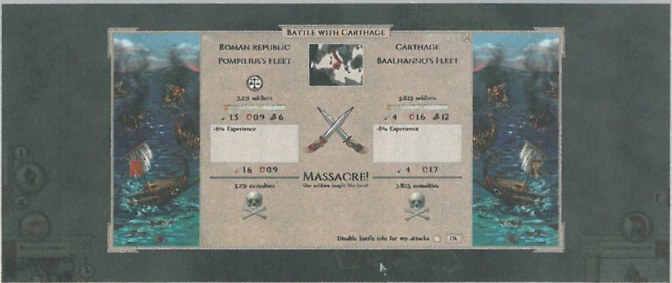
**ÁR** 24,99 euró, nagyjából 8100 forint

**GÉPIGÉNY**

Dual Core 2GHz CPU, 2GB RAM, DirectX 9 GPU – 1GB VRAM VGA, 1,5 GB HDD

## KILÓRA MEGVESZLEK!

A játék egyik okossága, hogy a civilizációt emberi léptékben méri, és nem gyárthatjuk ész nélkül, futószalagon a harci kompániákat, hiszen ha egy város érett korban lévő férfilakosságát rendre besorozod a tízezer főt szimbolizáló egységekbe, akkor pár év/kör múlva csak aggok és gyerekek maradnak, ergo komoly népességcsökkenés, visszafejlődés következik. Miközben a települések szintje – ami a lakosság függvényében alakul ki – az egyik legfontosabb tényező, mert ahol a közelben templomot, jól megművelt földeket találunk, azok boldog népek, és egy 9-es szintű városhoz sosem érhet fel több, de kisebb szintű, márpedig a befolyás és a találmányok nyersanyagát a magasabb szintek pörgetik igazán.



## Aggres-Sors

Az Ancient Rome feltehetően egy sorozat nyitódarabja lesz, mert Pavel anno úgy indult neki a feladatnak, hogy létrehozott egy könnyen kezelhető, teljes mértékben moddolható keretet, amelybe bármilyen környezet és szabályrendszer (akár sci-fi vagy fantasy) beilleszthető tetszőleges egységekkel, s ez a framework lett egyébként a címadó Aggressors. A moddolhatóságot jelen pillanatban a játék belső küldetés- és pályaszerkesztője, a Create Your Scenario menüpont jelképezi, amely tényleg egyszerű és felhasználóbarát, gyakorlatilag bármilyen térkép lemodellezhető vele.

# TIPPEK, TRÜKKÖK

## OLVASD EL!

A 250 oldalas (digitális formátumú) kézikönyv nélkül is el lehet játszadozni az Aggressorsszal, de egy mezei halandó, mint én is, csupán annyit lát, hogy egy gyengébb lándzsás legény szétcsapta a légiósait, és hogy a városok csesznek növekedni, pedig a válaszok le vannak írva. Külön felhívnám a figyelmet az olyan táblázatokra, mint az államformák hatása, vagy az egységek bónuszai a különböző cellákon...

## ÉPÍTS OKOSAN!

Egy templom (születési rátát növeli) vagy egy kovácsműhely (termelékenységet fokozza a bányában) több várost és nyersanyaglelőhelyet is kiszolgál, célszerű a lepakolásuk közben a kékkel megfestett vonzáskörzetet figyelni. Az út is növeli a termelékenységet, tehát minden bánya, templom és város legyen összekötve. A városokon belül, főleg alacsony szinten a Civil service és Trading épületekkel érdemes kezdeni.

## A HELYEMEN ÁLLSZ!

Egy hexet több egység is elfoglalhat, de ettől még ezek különálló seregek lesznek, tehát a gyakorlati haszon ott jelentkezik majd, amikor támadásba lendülnek. A védekező ugyanis csak az első támadást tudja a védelmi erejének 100%-val hárítani, a következőt már csak 70%-os hatékonysággal, aztán 40, és végül 10 marad. A túloldalról amúgy a Fortify (40%) képességgel és a terepadottságokkal lehet kompenzálni.

## KERÍTSD BE!

A városok elfoglalásához, illetve a miénknél erősebb egységek elkapásához létezik egy igen egyszerű módszer: foglaljuk el a körülöttük lévő összes mezőt, de nem kell körbeállni a teljes haderőnkkel, elég, ha a szomszédos mezőn hagyunk valakit. Az utánpótlás hiánya miatt már a következő körben gyengül a morál és az élőerő, de a lojalitás is, előbb-utóbb fel fogják adni. A saját oldalon meg kerüljük a bekerítést!

## NEM BOLDOG!

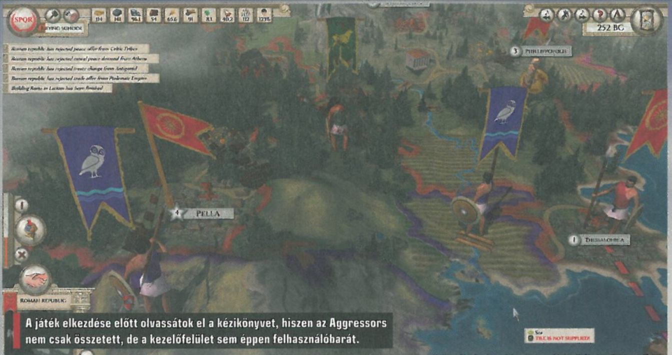
A frissen elfoglalt városoknak rögtön nyomni kell a sürgős segélyt, és a javításuk sem halogatható, különben elvándorol a lakosság. A hűség és a morál csak lassan fog növekedni, és mivel ezt a mutatót a toborzásnál továbbörökítik, ilyen helyeken csak az asszimilálódás után képezzünk sereget. A boldogságszintet egyébként épületekkel, a frontvonal odébb tolásával, és némi helyőrséggel feljavíthatjuk.

## GYÓGYUL A KATONA!

Az egységek belső létszámával arányosan a harckészségük is fogy a csaták során, és például a 4-es támadásértékhez könnyebb 3-ról visszagyógyulni a 20%-os recover opcióval (teljes, azonnali feltöltés csak a spéci toborzóhelyen van), mint 1-ről. Szóval folyamatosan pihentessünk (jó hátul, ha lehet), mert a győzelem kulcsa az lesz, hogy ki mennyire meríti ki a nyersanyag- és embertartalékokat a hátországban.

## NŐ A NÉP!

Kubat barátunk egy igen elegáns módszerrel oldotta meg a civilizációnk növelését, kvázi létezik egy külön születésszabályozási csúszka, amely egyetemesen, de városonként is szabályozható. A nagyobb születési ráta több felhasznált nyersanyagot is jelent, úgyhogy nem kell tövig húzni a mutatót. A sikeres hódításokkal, a jó pillanatban adagolt döntésekkel (State Decision) járó boldogságadag is segíthet a növekedésben.




A játék elkezdése előtt olvassátok el a kézikönyvet, hiszen az Aggressors nem csak összetett, de a kezelőfelület sem éppen felhasználóbarát.

A cél eléréséhez pedig a játékos akár városokra lebontva is kihirdetheti a „szaporodjatok!" ukázt, sőt a boldogságmérőn keresztül a migráció is felpörgethető. Jegyezzük fel, hogy a nagyobb populáció ugyanakkor nagyobb fogyasztást is jelent. A képernyő tetején sorjázó kilenc különböző nyersanyagot persze nemcsak azért gyűjtjük, mert életben kell tartani az alattvalókat, hanem a kő, fa, vas és hasonló halmokból születnek az új épületek, emellett komoly sakkozás van az államformákkal, amelyek a kitermelés prioritásait szabályozzák. A nyersanyagok közé érdekes módon a népesség is beletartozik, ugyanúgy adható és vehető a nemzetek között, mint mondjuk a gabona, kvázi ez jelképezi a játékban a rabszolgaság fogalmát. Aztán ott a befolyás matéria, ami szintúgy jópofa, mert a szomszéd városok hűségét lehet meggyengíteni, és akár harc nélkül is bekebelezhetünk egyet-egyet.

Az Aggressors akkor él igazán, ha egy kis nemzettel kezdünk, mondjuk Athénnal, ahol egyből nekünk esik a szomszéd, a spártai szövetséget elhappolja Egyiptom, és fejben már készülhetünk is a további csapásokra, amit az MI és az alkotó szeszélye jó előre betárazott. A játékba ugyanis kódolva lett számos esemény, földrengéstől a rajtaütéseken át a lázadásig. A fejlesztési fát, ha szeretnénk (beállítás kérdése), akkor minden egyes parti előtt újrarendezi a véletlenszám-generátor, erre a kis stiklire pedig azért lehet szükség, mert az infrastruktúra – épületek, utak, fejlesztések halmaz – minden népnél azonos. A hajókból, gyalogosokból és lovasságból 3-3 darab érhető el per kopf, ami szintén meglepően alacsony számnak tűnik, főleg, hogy egyazon kultúrkörben (ötféle) mindenki ugyanolyan egységeket kap, de azt legalább megoldották, hogy az öt csoport között taktikailag ne fulladjon unalomba a háború. A barbárok például az erdőkben és a hegyekben brillíroznak, a perzsáknál a lovasság viszi a prímet, a görög falanxszal pedig senki ne akasszon bajszot a nyílt terepen. Általánosságban a kezelőfelülettel sincs gond, az oktatómód is kifejezetten részletes, csak meg kéne már érteni végre, hogy ha a bal egérgomb a kijelölése, akkor ne ugyanarra tegyék a végrehajtást is...

### ÉRTÉKELÉS

Ötletes Civilization-klón, megtoldva extrákkal és leszűkítve az ókor időtartamára, ugyanakkor a „páncél" nem olyan fényes...

| | |
|---|---|
| TALÁLÁS: | 65% |
| TARTALOM: | 75% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 75% |

**PRO**

**Jól kidolgozott háttérmechanizmusok és összefüggések, remek tempó, no, meg szabadon szerkeszthető, alakítható pályák.**

**KONTRA**

**A látvány, hogy úgy mondjam, ókori, aztán néhány saját épület, pár új egység több színt vitt volna a nemzetek közé.**

**70%**

### KICSI A BORSCS...

Eddig még nem említettem, de a Kubat Software kétszemélyes vállalkozás. Pavelé a fejlesztés és a dizájn oroszlánrésze, minden más munkát Lucie nevű kollégája végez, amit meg önerőből nem tudtak megoldani, ott külső segítséget kértek. Úgyhogy a látvány nem túl acélos, bár egy körökre osztott játék sosem a szépségéről híres. Valahol a Civilization 3-4 magasságában van a minőség, akad néhány szebb illusztráció, 1080p-ben végül is fogyasztható. A körváltások gyorsak, az MI megfelelően agresszív, és a diplomáciai rutinok is jók – rengeteg hasznos opciót sikerült belevonni. Az Aggressors egyik nagy erénye egyébként a hihetetlenül jól eltalált tempó, az állandó pörgés, a folyamatos háborúk, és hogy a távolságok ésszerű – hajók, illetve szekerek általi – lerövidítése miatt nincsenek unalmas üresjáratok.

Összességében első próbálkozásnak tűrhető, ám a 4x műfajt nem ez az alkotás fogja forradalmasítani, ahhoz ugyanis túl egysíkú népek lakják, és a Civilization cím is túl sokszor kerül elő, amikor ránézünk, de persze nem az aktuális VI. rész, hanem csak egy jóval korábbi. Ami mellette szól, az a szavatosság, az alacsony ár és a tempós, jól kitalált játékmenet...

## ITT LAKOM, LÁTOD, EZ AZ A HÁZ

# FORZA HORIZON 4

[ÍRTA BÖJTI] **AMERIKA, EURÓPA ÉS AUSZTRÁLIA UTÁN NEGYEDIK ALKALOMMAL INDUL A HORIZON FESZTIVÁL, EZÚTTAL AZONBAN ALBION VADREGÉNYES TÁJAIN, AMIK A KÖZHIEDELEMMEL ELLENTÉTBEN EGYÁLTALÁN NEM KÖDÖSEK, SŐT KIMONDOTTAN VÁLTOZATOS IDŐJÁRÁSSAL BÍRNAK – FŐLEG, HOGY AZ ÚJ EPIZÓD A SOKSZOR BEÍGÉRT CSILLAGOK HELYETT AZ ÉVSZAKOKAT HOZZA LE AZ ÉGRŐL.**

Mármint, érted, nekünk, játékosoknak, ami mondjuk nem meglepő, úgy értem, egyáltalán nem újdonság ez a maximalizmus és a „rajongókért mindent" elv, hiszen az első, koloradói etappal is nyilvánvalóvá vált, hogy a kétévente megújuló Forza Motorsportból kivált, azonos időközönként visszatérő Horizon valami igazán különleges élményt és lehetőséget kínál. Minden egyes epizóddal. Az anyasorozat félszimulátoros megoldásait feledve igazi arcade hangulatot, amihez a legdögösebb verdák, legjobb zenék dukálnak, no, és persze látványos, változatos játékmenet, ami mindig képes újdonságot mutatni.

Korábban szimplán a fesztiválhangulatot kergettük órákon át, meg persze az opponenseket, majd 2016-ban direktben a fesztivált is menedzselhettük a rajongók elérésével, számuk növekedésének megfelelően a fejlesztésekkel, idén pedig Nagy Britanniába látogatva folytatjuk mindazt, amit eddig tettünk, csak éppen... mi is a jelentős változás? Mondhatnám, hogy egy univerzális, állandóan újabb és újabb eseteket bemutató éghajlat, ami az évszakváltozásoknak van szentelve, de ez így nem teljesen igaz. Mert ahogy az intró során is elhangzik – méghozzá „ékes magyarsággal", legalábbis írott formában, hiszen a Horizon 4 két rész kimaradása után újra le lett fordítva anyanyelvünkre –, ez már nem egy álomnyaralás, hanem bizony egy álomélet, amire mindig is vágytál, amire mindannyian vártunk.

**ADATOK**

KIADÓ
**Microsoft Studios**

FEJLESZTŐ
**Playground Games**

MŰFAJ
**versenyjáték**

**INFO**

**MEGJELENÉS**
2018.10.02.

**ÁR**
Microsoft áruházból 19 900 forint a sima kiadás, 29 900 forint az Ultimate.

**GÉPIGÉNY**
Intel i-3 4170 3,7 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce 650Ti/Radeon R7 250x vagy erősebb VGA, 64 GB HDD.

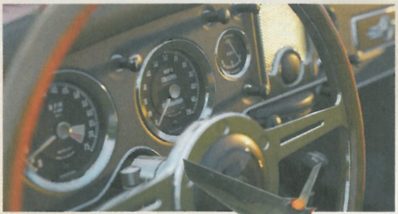
### NE ALUDJ A VOLÁN MÖGÖTT!

Persze, ez az álom csak átvitt értelemben van jelen, mert ugye a kormányt markolva ön- és közveszélyes az alvás, azonban a borzongató indítás abban nem túloz, hogy lassan minden benne van a sorozatban, amit csak elvárunk egy bevallottan arcade versenyjátéktól. Szimulációt itt nem érdemes keresni, bár a beállításokat fel lehet tolni, de a Forza Horizon nem erről szól. A csillogó és villogó, szabadon alakítható és bámulható járgányokról, amik között néhány vicces őskövület is megjelenik, de többségben vannak a csúcsjárgányok, a filmes beugrók (mondjuk, a 007-es után szabadon), sőt még a videojátékos négykerekűek is. Mert hát ki ne álmodott volna arról, hogy egy Warthog ülésébe csüccsenve vágtázzon hegyeken és völgyeken át?

A Playground Games szériája pontosan erről szól, a korlátok nélküli élményről, aminél rajtad múlik, milyen nézetben, milyen beállítások mellett, melyik verdában járod az utakat, és csak egy számít, méghozzá a benzingőz és a motorhang kettőse, ami teljesen elvarázsol. Sima utcai versenyek, zártpályás körözések, ralifutamok, hatalmas távok levezetése a szabadban, driftelés és extra pontok gyűjtése, sebességhatárok leverése, ugratás, elsőre meglepő ellenfelek legyőzése. Ez a Horizon. Ez az álomélet.

### OTTHON, ÉDES OTTHON

De hogy mi az a Life, avagy pontosabban a Horizon Life, amiről már az idei E3 óta mindenki beszélt? Nos, egy virtuális élet, ami lehetővé teszi, hogy ne egyetlen párnapos fesztiválban gondolkodjunk, ne annak zárt időintervallumát élvezzük ki, hanem bizony korlátok nélkül váljunk Forza-megszállottakká. Ennek hála immáron egy karakterválasztás a kezdet, aminél elég csekélyke felhozatalból, de főszereplőt választhatunk, azután meg lehet öltöztetni, egyéniséget adni neki.



A speciális versenyeknél nem vicceltek az alkotók, itt bizony a legkülönfélébb „ellenfelekkel" küzdhetünk meg, ami komoly izgalmakat jelent.

## HALO, VAN ITT EGY MESTERSZAKÁCS?!

**A MICROSOFT STUDIOS GONDOLT A RAJONGÓKRA, ÍGY BÁR IDÉN SEM JELENT MEG ÚJ EPIZÓD, A HALO-SZÉRIA FANATIKUSAI KELLEMESEN BIZSERGETŐ ÉLMÉNYBEN RÉSZESÜLHETNEK, HA BERUHÁZNAK A FORZA HORIZON 4-RE. PERSZE, NEM LÖVÖLDÖZÉS ÉS KŐKEMÉNY AKCIÓ VÁRJA A NAGYÉRDEMŰT, DE A WARTHOG HASZNÁLATA MELLETT EGYÉB MEGLEPETÉST IS REJT AZ IDEI (ÉS JÖVŐ ÉVI) SZEZON. HISZEN A SPECIÁLIS FUTAMOKON BELÜL AZ EGYIK OLYAN BORZONGATÓ SZÁGULDOZÁST, LÁTVÁNYT, ZENÉT ÉS PÁRBESZÉDEKET MUTAT BE, AMINEK HÁLA MÁRIS KÖNNYEBB ÁTVÉSZELNI A KÖVETKEZŐ MASTER CHIEF-KALANDIG ESEDÉKES HÓNAPOKAT (ÉVEKET?).**

Legyen szó őszről, télről, tavaszról vagy nyárról, az arcade sorozat aktuális része minden évszakban egyformán gyönyörű.

Majd pedig lehet ingatlant venni, nem is egyet, és míg az elején még csak néhány takaros kis épület áll rendelkezésre – értsd úgy, hogy bármelyikbe azonnal beköltöznék, ha a valóságban ajánlanák fel a lehetőséget –, addig a végén már akár egy kastélyt is módunkban áll megvásárolni. Persze, ehhez gyűjtögetni kell, nem is keveset, de na, azért csak megéri azt a 15 millió kreditet, hogy királyi módon élj, nem? Ez a kis extra egyébként inkább háttérben marad a játék során, avagy a házba betérve mondhatni, nagyjából a menüben lévő lehetőségek várnak, viszont a fix lakhatás azt is megmagyarázza, miért is nem képes senki elszakadni a fesztiváltól. Ami örök és minden szempontból elpusztíthatatlan.

állhatunk. Persze, csak ha eluntuk a normál versenyeket. No, nem kell nagy dolgokra gondolni, nem a ragyogó koncepcióval és hajhullató nehézséggel megáldott Stuntman éledt újra a Microsoft sorozatában, inkább csak egyszerű kis feladatokat kínál ez a szegmens, avagy A pontból irány a B pont, zúzz szét néhány utcát és hasonló feladatok várnak. Közben minden egyes verseny teljesítésével nő a rajongók száma, az adott kategóriában egyre feljebb kerülsz, szerzed a karszalagokat, az ajándékokat, a krediteket, hogy végül a fesztivál ura lehess.

### MÉG MINDIG PÁRATLAN

Addig persze sok-sok óra eltelik, méghozzá úgy, hogy észre sem veszed. Az már nem újdonság, hogy a Forza Horizon új része

## A Forza Horizon 4 újra magyar felirattal játszható, akár számítógépre, akár konzolra vesszük meg. Kész csoda.

Mert bizony, míg a játék kezdő óráiban végigmegyünk az évszakokon, amik megfelelő számú követő összegyűjtésével, a kívánt célok elérésével változnak, addig az első „teljes év" megtétele után, mikor már csodálkoznánk, hogy „ennyi volt?", na, akkor nyílik ki maga a fesztivál. Bár a külföldi sajtó által felkapott pletykák kicsit túloztak, így a taxizás sajnos álom marad, azért bőven vannak feladatok, például csúcsszuper járgányokat tesztelhetünk, kaszkadőrnek

veszettül jól néz ki, pedig ebben az esetben is így van. Ami pedig a legmeglepőbb, pláne mondjuk, az idei State of Decay 2 tükrében, ami látványosan rondább volt: a játék még sima, első szériás Xbox One-on is kimondottan jól mutat, a 30 fps is megvan, egy rossz szavunk nem lehet az élményre. Természetesen, ahogyan az lenni szokott, a százszázalékos hatás kedvéért érdemes minimum egy X-et venni, de a legoptimálisabb a kiemelkedő összevalókból épített PC

### ÉRTÉKELÉS

A Playground Games ismét olyat alkotott, ami jelenleg a legjobb, legalábbis az arcade kategórián belül, és bár lehet apró hiányosságokat felhozni, összességében senki nem fogja bánni a rá költött anyagiakat.

TÁLALÁS: **93%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

**PRO**

**A változó évszakok hatalmas extrát nyújtanak az egyébként is izgalmas versengéshez, és minden egyes szezon teljesen egyedi ízt ad az őszbe, télbe, tavaszba vagy nyárba fordult tájon.**

**KONTRA**

**Ha már van karakterválasztás, 2018-ban lehetne több választási lehetőség, itt-ott kisebb hiányosságok, de leginkább egy igazi angliai nagyváros (London?) lett volna jó bejárni.**

**95%**

– ezeken a vasakon már a 60 fps is összejön a 4K mellett, szóval ne szégyelld, hogy gyarló módon a külső is számít, a bekapcsolt HDR bizony csodákra képes. A saját irodai gépem utóbbit már sajnos nem bírja, de elmondhatom, hogy Ultra beállítások mellett így is nagyszerű élmény az angliai utakon repeszteni, és egy szavam sem volt a látottakra. Összeomlania is csak az első napokban sikerült a szoftvernek, amikor még két hét volt hátra a hivatalos megjelenésig, így arra sem panaszkodnék nyugodt szívvel. Ilyen (azt nem mondom, hogy nehéz) a tesztelői élet, a korai hozzáférés néha megbosszulja magát.

Nem utolsósorban ez a kevéske negatívum is eltörpül a rengeteg pozitívum mellett, amikkel a tesztelés során találkoztam. A soundtrack ezúttal is zseniális, ismét leginkább a rock (I Prevail, Red Sun Rising és a többi) és komolyzenei (Vivaldi, mi más, ha már egyszer az évszakok kapták a főszerepet) csatornákat váltogattam, a program pedig éppen úgy magába szippantott, mikor még a hegyeket, az európai Riviérát, esetleg a vörös sivatagot jártam. Csak itt most Edinburgh a központi helyszín, a legnagyobb skót város, ami bár alapvetően Skócia, ebben az esetben belefér a koncepcióba, miközben az itteni kastély az, ami beköltözhető. Azért ez elég menő, nem?

Na, de a lényeg: a megszámlálhatatlan verseny, kihívás, online megmérettetés – ismerősöknél bármikor beugorhatunk, kiléphetünk –, testreszabás és minden más móka mellett vannak olyan szezonális próbák is, mikor a fesztivál környékén össznépileg kell mindenféle mutatványt összehozni, és bizony elég jópofa, mikor 72 játékos igyekszik a legkülönfélébb verdákkal megdönteni egy bizonyos össz-sebességszámot, ami a továbbjutáshoz kell. Így pedig elmondható, hogy a Life valóban élettel teli, ahogyan az egész játék az. És bár a motoros versenyek még mindig hiányoznak – fricskaként megkaptuk ellenfelek képében –, a negyedik epizód éppen úgy a tökéletesség határán áll, mint ahogyan az a harmadik résznél is történt. Hogy két év múlva mivel sikerül ezt ismét felülmúlni? 2020-ban, esélyesen egy új generáció kezdetén majd kiderül.

## ELSIETETT HADMŰVELET

# VICTORY AT SEA PACIFIC

[ÍRTA **BULLSEYE**]

**A második világháború örök és úgy tűnik, megunhatatlan témája a taktikai és stratégiai játékoknak. A Csendes-óceán vízi hadműveleteivel mégis viszonylag kevés fejlesztő foglalkozott. A Victory At Sea már megpróbálta betömni ezt a rést, és most nekifut újra.**

Ami az előző részben történt: egyetlen hajóval indulhattunk neki a csendes-óceáni hadszíntérnek, hogy keresztül-kasul bejárjuk egyre hatalmasabb flottánkkal, küldetéseket teljesítve, és időnként a körülöttünk zajló AI vezérelte kapitányok csatáiba beavatkozva. Kiváló ötlet volt, némileg nehézkes kezeléssel és botladozó csatákkal kivitelezve, de a készítő csapat folyamatosan dolgozott a javításán és bővítésén: új hajók, nemzetek és helyszínek érkeztek, ráadásul teljesen ingyen. A közösség pedig felettébb hálás volt a törődésért, és kimondottan lelkes, amikor az Evil Twin bejelentette a folytatást.

### NAGYOBB, HOSSZABB ÉS VÁGATLAN

Az elvárások többnyire visszafogottak voltak: jobb kinézet, könnyebb kezelés, talán kicsit élvezetesebb, World of Warships-esebb részvétel a csatákban. Bár a Victory At Sea Pacificből (ezentúl VASP) címe alapján kimarad az atlanti-óceáni és földközi-tengeri színtér, és ezzel a Kriegsmarine is, de a legtöbben bíztak a csapatban, és az ígéretek alapján egy még nagyobb, még jobb, valós idejű grand strategyben.

A nagyobb kétségtelenül sikerült, sőt ijesztően hatalmas és összetett lett a folytatás. A rövid oktatómód után ugyanis a térség minden amerikai hajója és bázisa a mi felelősségünkké válik, azaz tucatnyi kikötőt kéne megvédenünk, az éppen rendelkezésre álló fél tucat flottaegységgel. Itt nincs lassú terjeszkedés, az USA már komoly befolyással rendelkezik a térségben, a japán flotta pedig éppen rajtunk gyakorolja a teljes pályás letámadást, így az első perctől kell mindenre odafigyelnünk, néha egyszerre több csatában is irányítva egységeinket. Előrelépést ígértek, előrelépést kaptunk, még ha ez inkább egy félelmetes és néha kaotikus ugrás is – de nagyon sokaknak tetszik a kihívás.

### MÉLYVÍZ, CSAK ELTÖKÉLTEKNEK!

Azonban a remek alapötlettel nem járt együtt megfelelő kidolgozás. Sőt, a VASP jelenlegi állapota alapján inkább csak publikus bétának tűnik. A Császári Flotta egyelőre nem irányítható, holott sokan arra vártak. A grafika sokat fejlődött, de eléggé statikus és teljes pompájában sem igazán látványos (ellenben erőforrásigénye a sokszorosára nő). A kezelés ugyan javult valamennyit, de messze nem eleget a megsokasodott feladatainkhoz, így a csatákban sem időnk, sem kedvünk nem lesz átvenni egy-egy hadihajó teljes irányítását. Sajnos az AI sem áll a helyzet magaslatán: bár a célzásban sokat fejlődött, de navigálás helyett néha inkább dodzsemezik, ahogy az ellenségnek is akad pár tipikus, könnyen kihasználható hibája.

**Az Evil Twin 2014-ben már megpróbálkozott a tengeri hadtér elhozatalával, de akkor sem nagyobb sikerrel.**

Újoncként a legfájóbb pont talán a gyenge oktatómód lehet. A taktikai csaták részletesebb magyarázata után éppen csak bemutatja, hogyan gyárthatunk hajókat, de arról, hogy az utánpótlás és a legénység beosztása is fontos, legfeljebb rövid videókból értesülhetünk, ha rákeresünk a menüben – a többit nekünk kell kikísérleteznünk. Ahogy a különféle bugokkal való együttélést is. Összességében a VASP fájdalmas csalódás, amit jelenleg még a nyitó ára feléért sem javasolnék. Aki a műfaj és a helyszín párosát ellenállhatatlannak érzi, annak is érdemes várnia pár hónapot, hogy kiderüljön, milyen frissítések és javítások érkeznek közben, pont időben a nagy karácsonyi leértékelésekhez.

**ADATOK**

KIADÓ
**Evil Twin Artworks**

FEJLESZTŐ
**Evil Twin Artworks**

**ÉRTÉKELÉS**

Egy jó és igen ambiciózus alapötletre épülő játék, amit „érthetetlen okból” félkészen adtak ki, így az eredetileg is komoly kihívásból frusztráló lett, a játék fényes jövőjéből pedig kérdőjeles.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5 2.6 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 9800 GT VGA, 15 GB HDD.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

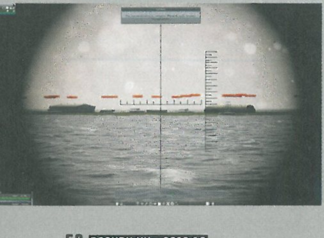
**PRO**

**Ha valaki szeretne egyszerre tucatnyi flottaegységet irányítani akár több tengeri csata között ugrálva, ennél jobblehetősége nem lesz rá.**

**KONTRA**

**Pedig lehetne sokkal jobb lehetősége is, de jelenleg hiányok, kidolgozatlan elemek és bugok keserítik meg az admirálisok életét.**

**62%**



Kapitány! Jelentem, az ellenség már a halakkal alszik, továbbá kigyulladt a hajónk hátsó része, uram!

MI ZAJLIK A VÍZ ALATT?

# ULTIMATE FISHING SIMULATOR

[ÍRTA **GEBBBE**] NYUGODTAN MONDHATOM, HOGY A HORGÁSZJÁTÉKOK PIACÁN IS EGÉSZSÉGES VERSENY VAN. INGYENES ÉS FIZETŐS CÍMEK IS BŐVEN AKADNAK, DE AZ ULTIMATE FISHING SIMULATOR MINIMÁLIS ANYAGI RÁFORDÍTÁSSAL TUD NAGYON SOKAT NYÚJTANI, ÉS EZ TÖBB MINT SZIMPATIKUS.

Még 2017 novemberében találkoztam a kickstarteres gyűjtéssel, amely egy igen ígéretes horgászjátékot írt le az érdeklődők számára. Amellett, hogy egy részletesen kidolgozott kampánnyal indultak a fejlesztők, már egészen kulturált, játszható demóval is elő tudtak rukkolni az Ultimate Games derék alkotói.

A rengeteg ígéretből mára valóság lett, és el kell mondanom, hogy valami elképesztő tempót diktált a csapat ezalatt a majdnem egy év alatt. Nem fogok nektek hazudni, de megkockáztatom, hogy kivétel nélkül minden egyes nap érkezett valamennyi frissítés a játékhoz. Mindez annak köszönhető, hogy gyakorlatilag azonnal reagáltak minden felmerülő (vagy lemerülő) kérdésre, problémára. Egy olyan műfajban, amit gyakorlatilag a Dovetail féle Euro Fishing és az ingyenesen játszható Russian Fishing 4 ural, nem könnyű elnyerni a vásárlók szeretetét. Ugyan utóbbi cím csak nemrégiben tűnt fel a Steam felületén, azok a játékosok, akik korábbról már ismerték, nagy elánnal tették magukévá az új platformon, sok új horgászt is bevonva az össznépi nagy lógatásba.

**Ritkán találkozunk olyan, a Kickstarteren indult projekttel, aminek jó vége lett. Gebbbe egy ilyen játékkal ismerkedett.**

### AZ ÉLŐ HALRADAR

Amivel az Ultimate Fishing Simulator mégis többet nyújt vetélytársainál, az a víz alatti kamera megjelenése, melyet egyszerűen csak át kell kapcsolnunk a partmenti nézetből, anélkül, hogy bármilyen felszerelést meg kellene vásárolni hozzá a játék áruházában. Ez szimplán egy olyan funkció, amit nagyon régen láttam utoljára horgászszimulátorokban. Azon túl, hogy nagy segítség a halak megtalálásában, rendkívül látványos is, sokat megtudhatunk arról, hogy megfelelő hosszúságú előkét állítottunk-e be, vagy éppen azt is láthatjuk, hogy van-e még csali a horgunkon. Ha elmulasztjuk a kapást, akkor bizony előfordulhat, hogy hosszú perceken át az üres horoggal pecázunk, ami igen nagy baki.

Rendkívül széles választéka áll rendelkezésre a pecázás módjának is, mindez mindenféle mikrotranzakció vagy DLC nélkül. Úszózhatunk, fenekezhetünk, pergethetünk, legyező horgászatot is folytathatunk, de amint elérjük a megfelelő szintet, és megszerezzük a jégfúró alkalmatosságot, akkor onnantól lékhorgászhatunk is. Ez a rengeteg funkció mindenképpen dicséretre méltó, hiszen a kalapozási kampány célösszegének éppenhogy az alsó határa lett csak meg, amelyben nem szerepelt ezen módok töredéke sem.

### HALLATLAN HALMENNYISÉG

A következő jogos kérdés az, hogy hány halfaj akasztható horogra? Nem kevesebb, mint 34 van jelenleg, és ez bővülni fog, nyomatékosan kihangsúlyozva, hogy ingyenes tartalombővítések keretében. Biztos, hogy mai fejjel gondolkodnak a srácok? Mindegy is, mert nem bánjuk. Összesen hét helyszínen vethetjük magunkat bele a halakkal való küzdelembe, de mindegyikért szépen meg kell dolgoznunk, halakat fogva és eladva őket. Miután megvan a megfelelő szintünk, akkor egy bizonyos összegért cserébe kiválthatjuk az engedélyünket, és már mehet is a pecázás. A dinamikus időjárás már csak egy plusz adalék mindehhez, és bizonyos tavakon a hajózás lehetősége is adott. A grafikán ugyan lehetne még javítani, de a halakén túl a víz viselkedése is szépen ki lett dolgozva. Mindenképpen ajánlott kipróbálni, akár többedmagunkkal is, így elütve egy kis szabadidőt a borongós őszi napokon. Mindezt 20 euróért kapjuk meg, ami a mai viszonyokat figyelembe véve több, mint jutányos ár.

**ADATOK**

KIADÓ
**Ultimate Games S.A., PlayWay S.A.**

FEJLESZTŐ
**Bit Golem, Ultimate Games S.A.**

**ÉRTÉKELÉS**

Mikrotranzakciók nélküli, mindenre kiterjedő horgászélmény. Van egy hangulatos trófeaterem is. Kell ennél több?

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5 CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GTX 660 VGA, 12 GB HDD.

TÁLALÁS: **74%**
TARTALOM: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

**PRO**

**Rengeteg horgászati műfaj, hajók, néhány licencelt felszerelés és víz alatti kamera, hogy megfigyelhessük a kapásokat.**

**KONTRA**

**A növényzet érdekesen néz ki, a mozgási elmosódás kikapcsolása ellenére is furcsa, valamint a víz alatti kamera gyakran akar a vízfelszínre erőltetni minket.**

**84%**

**Milyen jó dolog kint lenni a természetben. Süt a nap, csicseregnek a madarak és ó, jaj, kapás van!**

FELEMÁS BÚCSÚ

# SHADOW OF THE TOMB RAIDER

[ÍRTA BATE]

EGY 22 ÉVES JÁTÉKSOROZAT ÉLETÉBEN NEM KÖNNYŰ ÚJAT MUTATNI, DE 2013-BAN ÚGY TŰNT, HOGY AZ EIDOS MONTRÉAL ÉS A SQUARE ENIX MÉGIS KÉPES FELFRISSÍTENI A TOMB RAIDER-SOROZATOT. AZ ÖT ÉVVEL EZELŐTTI REBOOT NEMCSAK A FŐHŐSNŐT HELYEZTE ÚJ MEGVILÁGÍTÁSBA, DE A JÁTÉKMENETET IS MEGREFORMÁLTA, VISZONT KÉT FOLYTATÁSSAL KÉSŐBB ÚGY TŰNIK, HOGY AZ ALKOTÓK MÁR AKKOR ELLŐTTÉK A PUSKAPORUK JELENTŐS RÉSZÉT.

Lara Croft karrierje mindig is hullámzó volt: a hihetetlenül sikeres start után hol jobb, hol rosszabb epizódok követték egymást, akadtak felesleges rókabőrök, elhibázott koncepciók, meg olykor kifejezetten jól sikerült részek is a széria életében. A sorozat jogait 2009-ben szerezte meg Square Enix, illetve ekkor már a Crystal Dynamics dolgozott az egyes epizódokon, ami meg is látszott a minőségen, hiszen a Tomb Raider: Underworld például megmutatta, hogy a fejlesztőcsapat nagyon jól bánik Lara karakterével. Ezért is kaphatták meg a lehetőséget, hogy rebootolják az egész szériát, a főszereplő fiatal éveire koncentrálva, megmutatva a játékosoknak, hogy egy kissé félszeg lányból miképp lett az a rettenthetetlen hősnő, akit 1996-ban megismertünk.

A szimplán csak Tomb Raiderre keresztelt epizód az Uncharted-szériát alapul véve háttérbe szorította a kincskeresést és a fejtörőket, és az akcióra került a hangsúly, de a változás jót tett a sorozatnak, egyáltalán nem véletlen, hogy a maga idejében 90%-ra értékeltem az epizódot. Az akkori tesztemben azt írtam, hogy „Lara Croft kalandja annyira jól össze van rakva, hogy az ember megnyalja utána mind a tíz ujját. A főhős karaktere és fejlődése nagyszerűen kidolgozott, az eleinte teljesen átlagosnak tűnő sztori ügyesen vett egyre durvább csavarokat, a kezdeti túlélést idővel felváltja a magabiztos küzdelem, és a misztikum szép lassan úgy épül be a történetbe, hogy az egy pillanatig sem tűnik nevetségesnek vagy hiteltelennek."

Nincs mit tagadni, imádtam minden percét, és a Tomb Raider azon kevés programok közé tartozik, amiket 100%-ra teljesítettem, és kétszer is végigvittem: egyszer PC-n, egyszer pedig konzolon. Ennek fényében talán nem meglepő, hogy nagyon vártam a folytatást, viszont a Rise of the Tomb Raider nekem komoly csalódást okozott: az újdonságokkal különösebben nem kecsegtető játékmenet és a kifejezetten unalmas sztori okán soha nem is fejeztem be, csupán cikkekből és videókból tájékozódtam arról, hogy mi történt azt követően, hogy én meguntam Lara terelgetését. Egy szebb világban pedig most az jönne, hogy miképp írja ezt felül a Shadow of the Tomb Raider, újra a megfelelő vágányra terelve a trilógiát – de erről a zord valóságban sajnos szó sincsen.

**ADATOK**

KIADÓ
**Square Enix**

FEJLESZTŐ
**Eidos Montréal, Crystal Dynamics**

MŰFAJ
**akció/kaland**

**INFO**

**MEGJELENÉS**
2018.09.14.

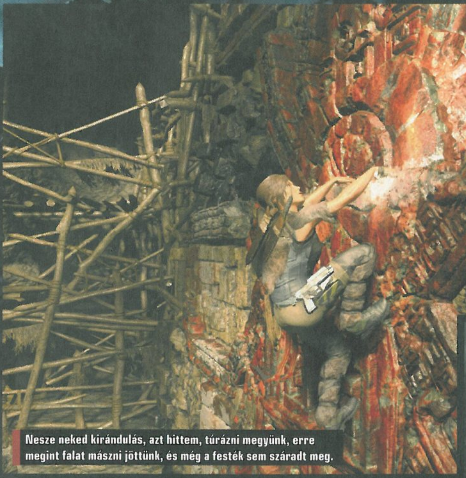
**ÁR**
Steamen 60 euró, nagyjából 19 400 Ft, konzolon 20 990 Ft.

**GÉPIGÉNY**
i3-3220 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GTX 660 vagy Radeon HD 7770, 40 GB HDD.

## PEDIG MINDEN OLYAN JÓL INDUL

Habár a Rise of the Tomb Raider után a várakozásaim abszolút mérséklődtek, azért érdeklődve vetettem magam az új epizódra, és a nyitány kifejezetten izgalmasnak bizonyult. Rögtön az akció közepébe csöppenünk, megszerzünk egy különleges ereklyét, olyan irányt vesz a sztori, mintha ezúttal nem is a Trinity, hanem Lara lenne a „rosszfiú", aztán a nyakunkba szakad az apokalipszis előszele egy brutális cunami képében, megmutatva, hogy egyes cselekedeteknek bizony még Ms. Croft életében is következményei vannak. Ez kifejezetten biztató iránynak tűnt, lelkesen szorítottam a kontrollert, hogy aztán viszonylag gyorsan pofára essek.

A mexikói helyszín után a perui dzsungelben kötünk ki, ahol villámgyorsan kiderül, hogy a fejlesztők – ezúttal már részben az Eidos Montréal – csak összeraktak egy erős nyitányt, a folytatás viszont nagy vonalakban ugyanaz, amivel 2013-ban és 2015-ben találkozhattunk. Mit ad isten, Lara egyedül marad a vadonban, ahol megint egy apró, de nyitott területen kell összevadásznia a cuccát, hogy aztán jöjjön a mostanra



Nesze neked kirándulás, azt hittem, túrázni megyünk, erre megint falat mászni jöttünk, és még a festék sem száradt meg.

unalomig ismert játékmenet: lineáris szakaszok ugrabugrával és gyűjtögetéssel, egyre durvább ellenfeles gócpontok, cseles szerkezetek, fordulópont a sztoriban, majd mindez újra és újra, megspékelve opcionális kriptákkal és kihívásokkal, illetve szabadon bejárható településekkel, ahol kissé izzadságszagú mellékküldetések segítik kitolni a játékidőt.

Mindez persze egyáltalán nem rossz dolog, mert a Shadow of the Tomb Raider profin össze van rakva, csak egy trilógia harmadik részétől egy kicsit már többet várna az ember, és sajnos a kötelező újdonságok sem rendelkeznek akkora erővel, hogy képesek legyenek feledtetni: lényegében harmadszor játsszuk újra ugyanazt a játékot, csak éppen más helyszínen.

**A Shadow of the Tomb Raider nem találja fel újra a kaladjátékok formuláját, cserébe viszont technikailag hoz újítást.**

### ÚJDONSÁGOK CSAK MÓDJÁVAL

Habár a program elején kicsit piszmogni kell a dzsungelben, azért a felszerelésünk jelentős része gyorsan meglesz, és van abban valami pozitív, hogy a korábbi részek trükkjeit nem kell „újratanulni": rögtön van csákány, különböző nyílvesszők, kötelet tudunk lőni, és a fegyverek is egész gyorsan a hátunkra kerülnek. Ez ugyanakkor nem feltétlenül jó, ugyanis a harmadik részből már szinte teljesen hiányzik az a fokozatosság, ami a Tomb Raidernek egy üdítő sajátossága volt. Ott még az utolsó harmadban is tanultunk új dolgokat, itt viszont be kell érnünk azzal, hogy az alkotók tovább csiszolgatták az amúgy már meglévő játékelemeket.

Hogy miről van szó? Lara a függőleges felületekről már képes kötélen leereszkedni, a csákányunkkal lehet csáklyázni és lengedezve megbirkózni az akadályokkal, idővel kapunk hegymászó talpakat, az íjjal kilőtt kötél pedig sokoldalúbb és nagyobb szerepe van az ősi gépezetek életre keltésében. Továbbá megjelent a normális úszás és a mélyebb vízfelületek felfedezésének lehetősége, ami ugyan szép, meg nem is rossz, de a Tomb Raider: Underworld után ez egyáltalán nem olyan egetverő újdonság, amitől az ember örömében letenné a haját. Ráadásul a kreativitás itt sem csapta szét a fejlesztőket, sőt néha elég nevetséges, hogy sokszor a víz alatt is ugyanazt kell csinálni, mint a szárazföldön: menni előre a megszabott úton, gyűjtögetni és alkalmanként elbújni a pirája elől a hínárban…

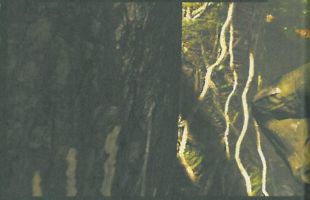
Ami a harcot illeti, itt is csak finomhangolás történt: a fegyverek a szokásosak (én még mindig az íj szerelmese vagyok), viszont ezúttal szinte mindig adott a lehetőség, hogy csendben, egyenként szedjük le az ellenfeleket, amiben nagy segítség az is, hogy magunkat sárral bekenve már teljesen eggyé válhatunk bizonyos falfelületekkel, ahonnan kinyúlva szépen meg tudjuk tizedelni az állig felfegyverzett Trinity pribékeket. Rajtuk kívül persze lesznek még vadak és bennszülöttek is, de kardinális változást azért ők sem hoznak a 2013 óta ismert játékmenetbe, egyedül a képességfa által bővíthető repertoárunkkal tudunk némi színt vinni az amúgy elkerülhetetlen csetepatékba.

A fejlődés terén szintén nem kapunk reformokat: a cselekedeteinkért XP jár, amivel képességpontok nyithatók meg, ezek pedig három ágon költhetők el mindenféle tulajdonságokra. Sajnos az erőlködés egy picit már itt is látszik, hiszen akadnak olyan opciók, mint az, hogy Lara keze többé sose csússzon meg ugrálás közben, illetve érthetetlen módon azt is meg kell tanulni, hogy a pókokból és békákból mérget nyerhessünk ki a cselesebb támadásokhoz. Ami komolyabb eltérés az elődökhöz képest, hogy a képességfán nem lehet minden egyes opciót XP-ből származó pontokkal megnyitni, egyes extrákhoz

## A BEFEJEZÉS, AMIT CSAK KEVESEN LÁTHATTAK

Lara kalandjai biztos, hogy nem értek véget, ezt bizonyítja az a videó is, amit csak nagyon kevesen láthattak. A Shadow of the Tomb Raider legelső változata ugyanis egy alternatív befejezéssel került a bolti verzió lemezeire (illetve ez volt letölthető a Day 1 patch megjelenése előtt), és ezt csak azok nézhették meg, akik frissítés nélkül játszották végig a programot. Ebben a verzióban a játék utolsó videójában Lara levelet kap Jacqueline Natlától, az eredeti, 1996-os Tomb Raider főgonoszától, aki később felbukkant a Tomb Raider: Anniversary és Tomb Raider: Underworld epizódokban is.

És ez még nem minden, hiszen Lara legendás dupla pisztolyai is szerepet kaptak, amiket a trilógia során a lány sosem szerzett meg. Ezt a videót aztán az első javítással kivették a játékból, és a „hivatalos" befejezésben már nyoma sincs a legendás szőke hölgy levelének. Hogy a jövőre nézve ez mit jelent, azt persze nem tudhatjuk, a kiadó és a fejlesztők szerint tévedésből került a nyilvánosság elé az alternatív befejezés, de a baki azért tisztán megmutatja, hogy az alkotók már javában gondolkodnak azon, hogyan lehetne tovább görgetni Lara Croft sztoriját.



csak akkor férhetünk hozzá, ha felfedezzük a játékban található kilenc síremléket. Illetve, ha már ez szóba került, akkor jó, ha tudjátok, hogy az opcionális kripták is új felszereléssel bővítik Lara repertoárját – ami egyébként pozitív dolog, mert így legalább van extra motiváció a teljesítésükre.

A fegyverek fejlesztése ugyanakkor maradt a szokásos: az utunk során begyűjtött tárgyakból tudjuk négy szinten keresztül, apránként egyre hatékonyabbá tenni a gyilokszerszámainkat, illetve ezúttal a variálható kosztümöknek már nemcsak a megjelenésünkre van hatásuk, de a különböző kiegészítők mindenféle bónuszokkal is rendelkeznek, amik olykor-olykor előnyt jelenthetnek bizonyos helyzetekben – szóval néha-néha nem árt váltogatni a rendelkezésünkre álló hacukák között.

Így felsorolva, a szöveg mennyiségét tekintve persze úgy tűnhet, hogy azért bőven vannak új elemek a Shadow of the Tomb Raiderben, és listába szedve amúgy tényleg egészen impozáns mennyiségről beszélhetünk, a baj csupán az, hogy ezek az elemek egyáltalán nincsenek akkora hatással a játékmenetre, hogy az emberben pár óra után ne alakuljon ki egy olyan érzés, mintha már öt éve csinálná pontosan ugyanazt a gyakorlatot.

## ÉRTÉKELÉS

A Shadow of the Tomb Raider alapvetően korrekt folytatás: tartalmas, látványos, sokszor izgalmas, de innovációt és különleges izt egy cseppnyit sem találunk benne.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Ami korábban működött, az most is rendben van, Larával kalandozni elég szórakoztató.**

**KONTRA**

**Valóban jelentős változások teljes hiánya, sablonos történet, elpazarolt karakterek.**

**75%**

### FELEMÁS PREZENTÁCIÓ

Ami a játék vizuális részét illeti, az meglehetősen felemás, és igencsak szúrta a szememet, ami részben annak is köszönhető, hogy elkövettem egy viszonylag nagy hibát: közvetlenül a Marvel's Spider-Man befejezése után álltam neki a Shadow of the Tomb Raidernek. Ha összességében nézem, akkor alapvetően egy szép játékkal van dolgunk, a hiányosságok akkor kerülnek előtérbe, ha elkezdjük részletenként megvizsgálni a dolgokat.

Ahol nem érheti szó a ház elejét, az a környezet. A dzsungelek, barlangok, a letűnt civilizációk romjai, a települések, lényegében minden helyszín szemkápráztatóan ki van dolgozva, és nagyon nincs mibe belekötni. Ellenben a karaktermodellek már nem igazán felelnek meg a 2018-as elvárásoknak. Lara megvalósítása sem kifejezetten szép, és ez főleg akkor jön elő, mikor elkezdünk a fotó móddal játszani. A haja egész nevetséges, és az arca, a vonásai is inkább juttattak eszembe egy Barbie-babát, mintsem egy élő és lélegző karaktert – és így van ez minden más szereplővel is. A ruháik, az apró részletek mind a helyükön vannak, de nyaktól felfelé teljesen megtörik a varázs, ami főleg azért fájó, mert sokszor kell közelről nézni az egymással beszélgető szereplők fejét.

Ami viszont a teljesítményt illeti, arra nem nagyon lehet panasz: az új Tomb Raider stabilan, reccenés nélkül fut, és még a meglehetősen intenzív, szaladgálós, körülöttünk minden összeomlik jeleneteknél sem tapasztaltam problémákat, magyarul az sosem fordult elő, hogy 30 alá esett volna az fps. Jelentősebb hibákkal szintén nem találkoztam, bár meg kell jegyeznem, hogy az már 2013 óta idegesít, hogy alkalmanként összevissza kell helyezkedni a tereptárgyak körül, hogy végre felvillanjon annak a gombnak a jele, amit lenyomva elindítható az interakció.

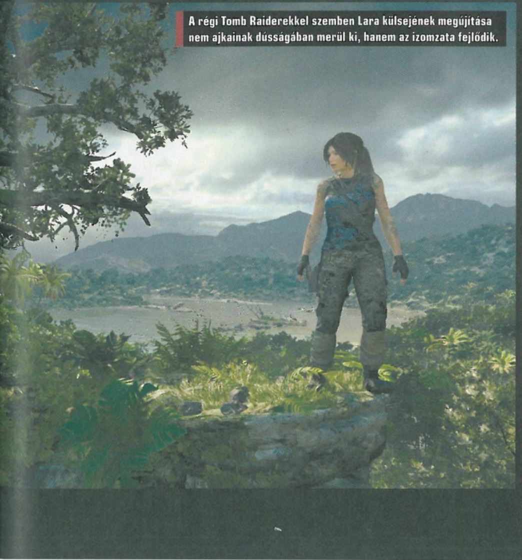
### LARA TÖBBET ÉRDEMELT

A Shadow of the Tomb Raider teljesen korrekt játék, és aki szerette a 2013-as és 2015-ös részt, az vígan ellesz vele, de korszakalkotó folytatásról nem beszélhetünk. Ez sokkal inkább egy kötelező kör, aminél az ifjú Lara sokkalta többet érdemelt volna. És nemcsak a játékmenet terén, de a történetet illetően is, az ugyanis a második

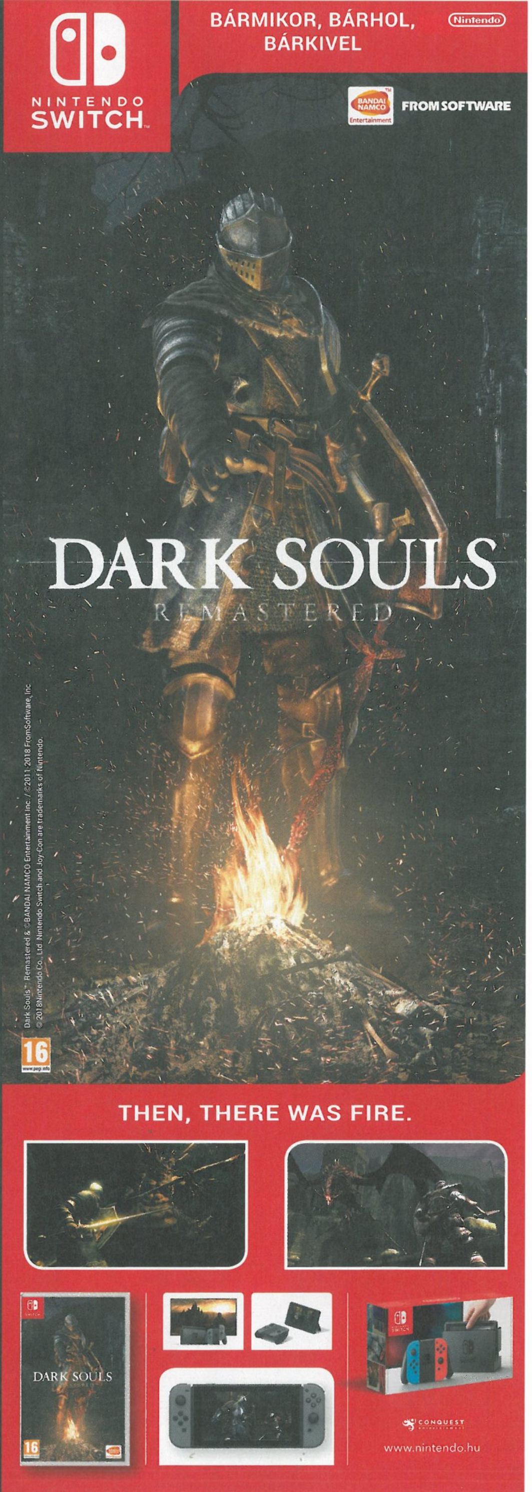
részhez hasonlóan egészen katasztrofális. A cunamis felvezetésnél még azt hittem, hogy ezúttal valami különlegeset kapunk, de hamar kiderült, hogy az Eidos Montréal ezúttal is a bevált sablonokat puffogtatja, és alkotói arra sem vették a fáradságot, hogy hősnőnk normális karakterfejlődésen menjen át, arról meg már nem is beszélve, hogy a Trinityvel kapcsolatban sem leszünk sokkal okosabbak. Persze a legfájóbb tényleg az, hogy a 2013-as Tomb Raiderben elindult valami, amivel a folytatásokban az alkotók nem tudtak mit kezdeni. Lara folyamatosan az apja nyomában lohol, és ő maga nem jut el sehova – és ezen nem változtatnak a múltban játszódó, sokszor teljesen feleslegesnek ható pályák sem.

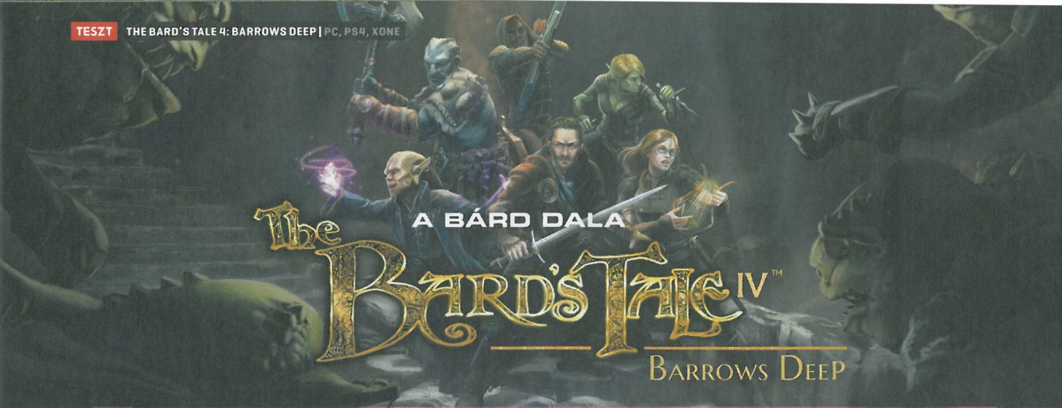
A trilógia ettől függetlenül persze lezárult, az viszont biztos, hogy a Tomb Raider-sorozatnak ezzel még koránt sincs vége. A magam részéről viszont nem bánnám, ha most megint egy jelentősebb szünet következne, amit a kiadó mellett a fejlesztők is arra használnak, hogy kitalálják, merre tovább. Mert az kétségtelen, hogy 2013-ban sikerült megújítani a szériát, viszont az időközben született két folytatás azt bizonyítja, hogy az alkotók öt évvel ezelőtt elhasználták a puskaporuk jelentős részét, és mostanra már csak a hordó alján kaparásznak.

Az akkor szerzett lendület mondjuk, egész jól kitartott, viszont az öt évvel ezelőtti modell egy újabb trilógiát már nem visz el a hátán, szóval nagyon bízom benne, hogy valahol már dolgoznak azon, miképp lehetne úgy megújítani a Tomb Raidert, hogy ismét olyan hatással legyen rám, mint amikor évekkel ezelőtt Yamatai szigetén kalandoztam.



**A régi Tomb Raiderekkel szemben Lara külsejének megújítása nem ajkainak dússágában merül ki, hanem az izomzata fejlődik.**




# A BÁRD DALA

## The Bard's Tale IV: Barrows Deep

[ÍRTA BRYCE] **Pici Bryce még csak kósza gondolat sem volt, amikor a The Bard's Tale-trilógia diadalmenete tartott, ám hiába az akkori siker, egy-két mellékvágánytól eltekintve – köztük a 2004-es akciójátékot –, kerek 30 évet kellett várni, hogy megérkezzen a legújabb felvonás.**

Kalandunk Skara Brae városában kezdődik, ahol is egy helyi vallási csoport a másfajúak és a Kalandorok Céhének üldöztetésébe kezd – utóbbit illegális szervezetté nyilvánítják, így sokáig nem élvezhetjük céhünk tavernájának melegét, hanem rohanvást a város alatti csatornában keresünk menedéket. A nem túl kellemes helyzet kiváltó oka a városban történt gyilkosságok sora, amelyeket „elvileg" mind másfajúak követtek el, ám hamar nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy ezen bűnesetek mögött mások állnak, akiknek feltett szándékuk a nem-embereket és a velük cimborálókat besározni. Ránk hárul hát a feladat, hogy szedett-vedett kompániánkkal kiderítsük, hogy ki (vagy kik) áll(nak) a gyilkosságok mögött, illetve, hogy felvegyük a harcot a vallási fanatikusokkal, először a városban, később pedig a város falain túl!

### ERŐSEBB A KARDNÁL A LANT!

Megpróbáltatásainkat egy hölgy bőrébe bújva, bárdként kezdjük, ám céhünk tavernájában – azaz az indulástól számított kb. hatodik percben – lehetőségünk lesz saját karaktert létrehozni. Hősünkkel a harcos, a mágus, a tolvaj és a címszereplő bárd kasztok között tudunk váltogatni, emellett 4 faj áll rendelkezésre, illetve lehetőségünk nyílik pár nem túl impozáns sablonkinézet közül is választani. Amint ezzel megvagyunk, kezdődik is a játék kvázi oktató része, amiben megismerkedünk az alapokkal.

A világot belső nézetből fogjuk felderíteni, míg a harcokat egy körökre osztott harcrendszerben ejtjük meg. Előbbiben a nyilvánvaló utazás mellett a lootolással, a különböző titkok feltárásával (melyekhez különféle bárd dalok lesznek a segítségünkre), illetve a rengeteg (RENGETEG!) puzzle-lel fogjuk elütni az időt. Utóbbiban, vagyis a harcrendszer gyakorlati kiismerése során pedig egy 4x4-es rácsos pályán csapkodjuk meg többedmagunkkal az ellent, és ehhez a csapatunk egy közös energiapont-rendszert használ, aminek a lényege, hogy hőseink elsütött képességei ezt fogyasztják, ezzel is ösztökélve minket döntéseink, lépéseink komolyabb megfontolására. A harcrendszer – bár elsőre nem úgy tűnik – meglepően megbocsátó, ugyanis egy tolvajjal hiába hullajtottam el csapatom felét, taktikámon változtatva, íjjal a távolból lőve ellenfeleimet meglepően egyszerűen ki tudtam pucolni a csatamezőről, ami kicsit lassú művelet volt, de kellően szórakoztató is. Mindezt még megbolondították egy kis harcon kívüli lopakodással, aminek a gyakorlati értelme annyi, hogy ha ellenfelünkre mi támadunk először, akkor a körökre osztott harc során is nálunk van a kezdeményezés lehetősége.

**ADATOK**

KIADÓ
**inXile Entertainment**

FEJLESZTŐ
**inXile Entertainment**

**ÉRTÉKELÉS**

A Bard's Tale negyedik felvonása játékmenetét tekintve egy szórakoztató dungeon crawler lett, ám a hangulatos zenei albumtól eltekintve komoly gondok vannak vele.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5-2500K CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 vagy Radeon HD 7970, 55 GB HDD.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**A szériához méltó zenei album, élvezetes harcok, sok felfedezni való, rengeteg puzzle...**

**KONTRA**

**...amik a bőség okán egy ponton túl már unalmassá válnak, hamar kifulladó történet, optimalizációs gondok.**

**78%**

**„Hideg ráz, vagy forr a vérem, táncot jár bolond szívem! Erőm elhagy, hogy ha itt vagy, hidd el úgy..." hát, ők most biztos nem imádnak.**

**Rejtvényekkel és harcokkal teli dungeon crawler, aminek bár remek a zenéje, összességében sajnos nem ér fel a korábbi részekhez.**

### PROBLÉMÁS MESE

A leírtak alapján teljesen rendben lenne a The Bard's Tale 4, mégis 3 zavaró tényező árnyékolja be az összképet: az üres párbeszédek, a gyorsan kifulladó történet és a program technikai oldala. Előbbi kettőt nem ragoznám túl, elég csak annyit tudni róluk, hogy kompániánk kalamajkája sem egy komolyabb, sem egy lazább, szórakoztató történetként nem kielégítő, mindezen pedig a gyakori fagyás és az átlagosan 20-40 fps között ingadozó framerate sem segít. Az inXile természetesen már gőzerővel dolgozik a javításokon, így mire e sorokat olvassátok, esélyes, hogy a hibák egy részét orvosolták. A jelenlegi 30 euróért azoknak tudom ajánlani, akik élnek-halnak a régi vágású szerepjátékokért, és akik a játékmenetért képesek eltekinteni a sztori és a technikai parák okozta rossz szájíztől.

© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Starlink Battle for Atlas Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. Starfox characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. "PS" "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

## FAST UNINSTALL

# FAST DUST

[ÍRTA RAPCSÁK] A lengyel Binary Giants által megálmodott játékban a nem is olyan távoli jövőben kíméletlen idők járnak az autóversenyzőkre. A tízféle gépjármű, a három autózható helyszín (valamint ezek variációi) és az összes létező időjárási körülmény felsorolása, mint fő attrakció viszont arra enged következtetni, hogy ebben a jövőképben bizony nem lesz köszönet.

Bármilyen fura, de a játéknak története van. Bár így utólag belegondolva a sztori leginkább csak alibiként szolgál a készítőknek, hogy miért nincs legalább egy olyan pálya, ahol némi élet is jelen van. De kezdjük az elején. Az autókat önvezető járművek váltották le, és a versenyeket is betiltották. Csakhogy akad néhány remek férfi, akik fittyet hányva a törvényre autókat építenek a leselejtezett alkatrészekből, és távol a kíváncsi tekintetektől az erdőben, sivatagban és gyártelepeken versenyeznek. Persze tét is van: pénz vagy kocsi.

### CSAPÁS A MÚLTBÓL

A történetet bármelyik C64-es játék megirigyelhetné, ez tény, de manapság azért inkább vicces. Tipikusan az az eset, amikor inkább ne lenne. Ugyanakkor nemcsak a sztori hajaz a régi időkre, hanem kompletten az egész megvalósítás is. Az alapjáraton alacsony gépigény eleve nem sok jóval kecsegtet, és nem is kell csalódnunk. A Fast Dust nyilván nem indul majd a legszebb grafika kategóriában, de a külső összességében nem olyan vállalhatatlan. Az autók viszont látványosan unalmasak. Cserébe mindegyik fekete vagy sötétkék színben pompázik, aminek következtében készségfejlesztőként is megfelel megkülönböztetni őket egymástól.

Tehát ezekből a csodákból kapunk egyet a játék elején, és kezdetét veszi a móka. Összesen háromféle pályát járhatunk be: sivatag, erdő és gyártelep. Elméletileg ezek több részre vannak bontva, gyakorlatilag viszont alig van köztük különbség. Ez mondjuk nem is csoda, hiszen egy sivatagon túl sokat nem lehet variálni. A táj tehát ennek megfelelően egyhangú, és ha ezt összevetjük az autók semmilyen kinézetével, végeredményképpen azt kapjuk, hogy a hirtelen jött nagy izgalomban vezetés közben ráborulhatunk a billentyűzetre. Bár, ha mondjuk, lenne valamicske kihívás a játékban, akkor az sokat dobna az összképen, de mivel az ellenfelek AI-ja mindig ugyanazt az előre szkriptelt sémát követi, . nem itt fogunk rászokni a nyugtatókra.

A meccsek előtt lehetőségünk van fogadásokat kötni, és így tehetünk szert több pénzre vagy új autóra, a shopban pedig megvásárolhatjuk az útrövidítéseket tartalmazó térképeket. Túl sok értelme nincs, mivel ezek nélkül is simán nyerhetők a menetek.

A hangok is alacsony színvonalon mozognak. Van három zenei track, amit mi változtathatunk meg a menüben, egyébiránt mindig ugyanaz az egy nóta szól a versenyek alatt, ami egy idő után fenemód idegesítő. Az autók hangja meg sokkal inkább hasonlít inuit torokéneklésre, mint versenymotor hangjára. Van valami mély dörmögés, duruzsolás és nagyjából ennyi.

Az irányítás ezzel szemben felettébb korrektre sikerült. Az autók egész jól reagálnak a kormánymozdulatokra, és még esőáztatta vagy havas talajon sem képtelenség a pályán maradni. És nagyjából ennyi az összes pozitívum, amit el tudok mondani. Meg talán azt, hogy a játék egészen meditatív a monoton zene és dörmögés miatt, de ez megint csak egyéni preferencia kérdése.

> A Fast Dust semmilyen tekintetben nem túl nagy eresztés, cserébe idegtépő és sármosan gagyi.

### MINIMÁLIS MÓKA TELJES ÁRON

A játék minden negatívumát figyelembe véve kijelenthetjük, hogy a Fast Dust nem jó. Unalmas, minden kihívást nélkülöz, alvásra készteti az embert, a grafika is csak épphogy elmegy, de ennek ellenére az árazását sikerült valami irreálisan magasra belőni. Alapáron közel 10 000 forintot kérnek érte, ami nonszensz. Reálisan jó, ha 2-3000 forintot ér, de inkább az alsó határ felé tendál.

Nagyon félkész érzetet kelt a játék, és abban is biztos vagyok, hogy ezen az online rész sem segít. Bár ehhez az kellene, hogy legyenek olyanok, akik hajlandóak ennyi pénzt kiadni a Fast Dustra, ami, valljuk be, jelen pillanatban nem épp reális elvárás.

#### ADATOK

KIADÓ **Binary Giants**

FEJLESZTŐ **Binary Giants**

#### ÉRTÉKELÉS

A Fast Dust legnagyobb hibája, hogy eszméletlen módon unalmas. Kihívás csak elvétve található benne, és semmi extrát nem képes felmutatni, ami kárpótolná az embert, vagy kicsit is ösztönözné, hogy újra elővegye a játékot.

#### GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q9550, 8 GB RAM, GeForce GTX 460, 8 GB HDD.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

#### PRO

**Az irányítás egész kényelmes már alapbeállításokon is.**

#### KONTRA

**Rettenetesen unalmas játékmenet, monoton zene és hanghatások, minimumra korlátozott lehetőségek.**

**55%**

**Síkságok, kanyonok, hófödte tájak, eső, szél és minden környezeti elem adott a változatos versenyekhez. Már csak egy rendes játék kéne.**

## KÖVESSÜK A MACSKÁT A NYÚLÜREGBE

# Another Sight

[ÍRTA BEEZ] **Neil Gaiman Neverwhere című könyvének urban fantasy világát eleveníti fel a kis csapat platformere, ami az alapokhoz steampunkos adalékokat keverve teljesedik ki – vagy legalábbis megpróbálkozik vele, hiszen a mezőny erős, ezt nemrég pont az Unravel második része bizonyította.**

A történet szerint 1899-et írunk, a helyszín London, de főhősünkkel annak is egy alternatív, steampunkos verziójában járunk. A még kamasz Kit nem tudja, hogyan került ebbe a furcsa világba, mindezek tetejébe látása egy részét elveszítette, és főképp hangok alapján tud tájékozódni – cserébe olyan dolgokat lát meg, amiket egyszerű emberként nem vennénk észre. Hozzá csapódik segítőnek Hodge, a macska is, ezzel teljessé válik a játék alatt irányítandó páros.

Mindkét karakternek megvannak a maga képességei, egyértelmű, hogy Hodge lesz az akrobatikusabb, akivel a nehezen elérhető helyekre is eljuthatunk, és vele látjuk a „valóságot", míg Kit veszi észre a titkos ajtókat, szerkezeteket, amikkel megnyitja mindkettejük előtt a továbbhaladás különféle lehetőségeit.

### GYENGE KEZDÉS UTÁN KELLŐEN ZAVAROS FOLYTATÁS

Már az elején nem tudott magába szippantani a játék hangulata, pedig szeretem a steampunk világokat, a klasszikus zenét, de nekem itt valahogy semmi nem működött. Pedig a játékmenet elemei nem is lettek volna rosszak, kezdetben érdekesnek találtam, hogy egyszerre kell irányítanom a két karaktert, még ha nem is újdonsült ez a megoldás. A The Cave című játék vagy az Unravel folytatása is remek példa lehet. Egy idő után ráadásul zavaró váltogatni a két karakter között – mivel Kit csak hangok alapján tud tájékozódni, kell valaki (vagy valami), aki zajt csap körülötte, ezt a feladatot pedig leggyakrabban Hodge látja el úgy, hogy a lány előtt vagy mögött halad, esetenként megnyomva a megfelelő gombot, nyávogva egyet. Kit nem tud futni, ha nem hall semmit, ezért a hosszabb távokon gyakran kell váltogatnunk a két karakter között, hogy a macskával zajt csapva felderítsük a lány számára a környezetet. Az egy érdekes logikai bukfenc számomra, hogy egy macska lépéseit követni nem éppen biztonságos dolog, lévén a puha tappancsaik miatt nemigen hallani őket, de ezen még átlendültem.

*Az Another Sight nem csak az Aliz Csodaországbanból merít, de Verne, Debussy és Edison munkássága is ihletként szolgál.*

A megoldandó feladatok eleinte elég egyszerűek, majd fokozatosan nehezednek, idővel magam is meglepődtem, mennyire sokféleképpen sikerült kihasználni a játék mechanikáját, így ezen a téren az Another Sight egészen jól teljesít. Hodge és Kit jól kiegészítik egymást, de nem is itt csúszik el számomra a produkció.

Nekem személy szerint a grafika nem tetszett, pedig ezen nem szoktam fennakadni, de az Another Sight néhány helyen kifejezetten csúnya, és ez korlátozza az élményt. Hiába próbálna a cselekmény elénk tárni egy érdekes világot, ha azt képileg nem sikerül reprezentálni. Ugyan az átvezetők szépek, a pasztell színvilág nagyon illik a játék atmoszférájához, nem bántam volna, ha a játékmenet során is az itt megismert dizájn köszön vissza, mondjuk, kétdimenziós megoldásban. Azonban a mechanika miatt elengedhetetlen volt a 3D, így be kell érnünk ennyivel.

Hodge és Kit kapcsolatára épülne a történet egy része, arra, hogyan fedezik fel a steampunkos, titkos világot, mely a késő viktoriánus London alatt húzódik. Viszont Kit kalandja háttérbe szorul teszetosza jelleme miatt. Helyette olyan karakterek és a közöttük lévő kapcsolatok válnak valóban érdekessé vagy fontossá, mint Claude Debussy, Verne Gyula, Nikola Tesla, a meg nem értett zseni, vagy Thomas Edison, akit simán el is tudok képzelni olyan antagonistaként, mint ahogyan a játékban is megjelenik.

Az Another Sight legnagyobb erénye egyébként talán pont a kultúrával szemben mutatott szenvedélye és tisztelete. Természettudományok, zene és irodalom – ezek mind alappillérei az emberiségnek, a játék pedig mélyen meghajol a nagy alkotók előtt, mutatva, hogy mennyire fontos a szív ahhoz, hogy létrehozhassunk valami igazán csodálatosat.

**ADATOK**

KIADÓ
**Fish Eagle**

FEJLESZTŐ
**Lunar Great Wall Studios**

**ÉRTÉKELÉS**

A hangulatot és atmoszférát nem pótolja az idővel megunható játékmenet, vagy a híres, nagy emberek felsorakoztatása.

**GÉPIGÉNY**

Quad-core, 2.0 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 470/AMD Radeon HD 6870 VGA, 10 GB HDD.

| | |
|---|---|
| TALÁLÁS | 69% |
| TARTALOM | 75% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 71% |

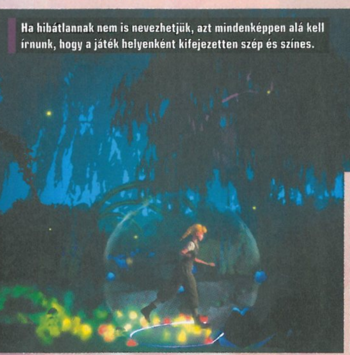
**PRO**

**Megható történet, értékes és fontos mondanivalóval a végén. A szép zene sokat dob a gyenge grafikán, ahogyan az átvezető animációk is, plusz a játékmenet helyenként meglepően kreatív.**

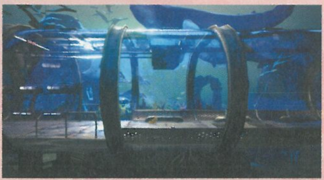
**KONTRA**

**Néhol csúnyácska grafika, Kit jelleme idegesített már az elején is, nem a legjobb főhősnő, és nem igazán éreztem át a játék hangulatát.**

**70%**

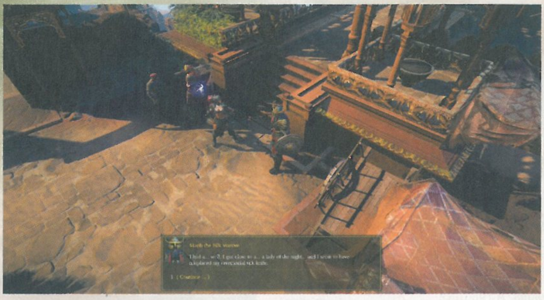


Ha hibátlannak nem is nevezhetjük, azt mindenképpen alá kell írnunk, hogy a játék helyenként kifejezetten szép és színes.



LÉTSÍKOK KÖZÖTT ŐRLŐDVE

# SHADOWS AWAKENING



**[ÍRTA DZSÉJT] Képzeld el, hogy békésen éled démoni életedet, amikor egy rejtélyes öregember megidéz, majd közli: a sorsotok össze van kötve, szóval jobb, ha azt teszed, amit ő mond. Először válassz három halott hős közül egyet, aztán vágj neki a nagyvilágnak, csapj szét két létsík lakói között, és persze segíts az öregnek megmenekülni a pusztulástól.**

Bizony, a Shadows: Heretic Kingdom-sorozat legújabb fejezete ezzel a felállással indít. A főhős a Devourer nevű démon, aki nem éppen önszántából szövetségre lép a csuklya mögé bújt, mágikus képességekkel megáldott öregemberrel. Persze nincs egyedül. Már a nyitányban kiválaszthatjuk az első szolgánkat, vagy ahogy a játék hívja őket, a puppetünket, aki afféle vezéregér lesz a halandók létsíkján, Devourer és az öreg története mellett az ő sztorijukkal fogunk még leginkább foglalkozni.

A három vezéregér, akik közül egyet magunk mellé vehetünk, valójában három halott hős. Az első egy nyilazós pasas, a második egy két lábon járó élő tank, a harmadik pedig egy mágusnő. Egen, ha úgy gondolod, hogy ebben semmi új sincsen, akkor jó a megérzésed, ugyanakkor fontos tudni, hogy mindhárom figurának megvan a saját sztorija, az ahhoz járó dialógusokkal, és ami még fontosabb: komplett küldetéseket kapunk tőlük. De van ám itt még egy csavar: Devourer és a kiválasztott hős mellé további tizenegy szolgát vehetünk fel. A puppetekből egyszerre három lehet mellettünk. Mindegyiknek van saját sztorija, küldetése, egyedi fegyverzete és persze képessége, méghozzá szép számmal – bár utóbbiak szintén korlátozottak, mert egyidejűleg mindenki csak három skillt használhat.

Hőseink képességeit az XP után kapott képességpontokkal, fegyverzetük és páncéljuk pedig a pályákon, azokon belül is az árnyékvilágban gyűjtögethető esszenciakövekkel fejleszthetjük, amiket pénzért helyben beleilleszthetünk eszközeinkbe, így lesznek azok erősebbek, strapabíróbbak, vagy kapnak valamilyen extra képességet, például növelik valamelyik képességünk erejét.

Nos, eddig úgy tűnhet, hogy az Awakening tipikus tizenkettő egy tucat aRPG, amiben a lootoláson kívül nincs más dolgunk, mint agyba-főbe csapkodni az ellenfelet. És lényegében ez igaz is, de van valami, ami azért alaposan megfűszerezi az unalomig ismert receptet.

**ADATOK**

KIADÓ
**Kalypso Media Digital**

FEJLESZTŐ
**Games Farm**

MŰFAJ
**akció-RPG**

**INFO**

**MEGJELENÉS**
2018.08.31.

**ÁR**
Steamen 40 euró, nagyjából 13 000 forint, PS Store-ból 14 990 Ft.

**GÉPIGÉNY**
2 magos 2,1 GHz CPU, 4 GB RAM, 2048 MB DX11 VGA, 13 GB HDD.

## SIKKES LÉTSÍKOK

A fentiekből már valószínűleg lejött, hogy a játék két létsíkon játszódik: a halandókén és a démonokén, ez utóbbi az árnyékvilág, avagy a shadow realm. A létsíkok közti váltást viszont nem úgy kell elképzelni, hogy az egyik pályán itt vagyunk, a másikon meg ott. Nem-nem, elvégre akármikor válthatunk. Ha átkapcsolunk az egérgörgővel vagy az A billentyű lenyomásával Devourerra, beugrunk az árnyékvilágba, míg a három másik figura a halandók világában létezik – és mindig csak egy van porondon. Ez a lehetőség pedig igazán feldobja nemcsak a harcokat, de a pályákat és a puzzle-ket is.

Merthogy a két létsík nem csak látványban tér el. A térképeknek vannak olyan zugai, amik csak az árnyékvilágban érhetőek el, a fejtörők megoldásai is általában az árnyékvilágban lapulnak, szóval sűrűn kell váltogatnunk a démon és bábjai között. Már csak azért is, mert a létsíkok a harcokra is befolyással vannak. Az ellenfelek legtöbbje ugyanis csak az egyik világban létezik, de – főleg a bossok – bírnak olyan elemmel, mondjuk mágikus pajzzsal, amit csak a démonok birodalmában lehet lebontani, ám utána Devourer már nem árthat nekik. Ilyenkor át kell váltanunk az egyik szolgára, lehetőleg arra, aki a legtöbb kárt tudja okozni, hogy kicsinálhassuk a bosst. És persze olyan ellenfél is akad, amely mindkét síkban borsot tud törni az orrunk alá.

## PUPPET SHOW

Kicsit visszakanyarodnék még a szolgákra, mert itt is van egy remek kis csavar. Bár mindig csak egy karakter van porondon, a Devourer mellé beválogatott három hős több képessége is kombinálható, ami a létsíkváltás mellett még egy plusz taktikai lehetőséget ad, amivel érdemes buzgón élni. Főleg azért, mert az Awakeningben az ellenség szinte mindig túlerőben van, és ahogy haladunk előre, egyre több olyan lény jelenik meg, ami hajlamos vagy mindkét létsíkon létezni, vagy ellenállni bizonyos támadásoknak, például a tűznek vagy az elektromosságnak, esetleg csak nyíllal átlőhetetlen a páncélja.

Ám a kombinálásnak köszönhetően ezek a kis szemétládák is könnyen kiiktathatók. Például Ironclad, a harci zombink képes csontpáncélt növeszteni minden puppet köré, ugyanakkor csigalassú egy figura, és csak a belharcban jeleskedik. Képességével viszont extra védelmet adhatunk a fürgébb és távolra is támadó, de kevés életerővel bíró Eviának, ami máris egy nagy előny, ha például óriás pókok ellen harcolunk, amiktől jobb távol maradni.

## KÉSZ KÁOSZ

Ha igazán bele kéne kötnöm a játékba, akkor azonnal az invertoryra csapnék le, mert abban akkora kupi van, amihez képest a The Witcher-játékok megjelenésnapi tárgytartói

# TIPPEK, TRÜKKÖK

## VIGYÁZZ A DÉMONRA

Érdemes tudni, hogy ha elveszíted mindhárom beválogatott puppetedet vagy Devourert, töltheted vissza a korábbi állásodat. A démonra kifejezetten fontos vigyázni, mert ha ő meghal, akkor azonnal jön a game over, még akkor is, ha a három szolgának a haja szála sem görbült. Ellenben ha elveszítesz két puppetet, nincs veszve semmi, erejük teljében visszakapod őket a Sanctuaryknél.

## FELDERÍTÉS, FELDERÍTÉS, FELDERÍTÉS

Mivel Devourer az árnyékvilágban él, nem láthatják az élők világában lévők, ellenben ő látja az aurájukat. Ez pedig remek taktikai előnyt biztosít a teljes Awakening során. Devourerral előre felderítheted az egyes pályaszakaszokat, azt, hogy hány és milyen ellenfél vár rád, illetve hol helyezkednek el. De azért érdemes óvatosnak lenni, mert ha bossba futsz, akkor még Devourer is lebukik.

## SURRANÓ KIS DÉMON

Devourer harcban is remekül kiaknázható, mert amikor átváltasz rá, az élők síkján létező ellenfelek lemerevednek, így simán elsurranhatsz mellettük, hogy aztán stratégiai visszavonulást hajts végre, vagy taktikai megfontolásból hátba támadd őket az egyik elevenebb karaktereddel. Persze ez a trükk csak addig működik, amíg nem olyan ellenféllel kötözködsz, amelyik mindkét síkon létezik.

## FŐ A VÁLTOZATOSSÁG

14 karakter és megszámolni is nehéz, hány képesség van a Shadows: Awakening játékban, és ezek mind szabadon cserélgethetők. Élj a lehetőséggel! Ha egy bosson nem tudsz átjutni, hát töltsd vissza az állást – a játék mindig ment a főmuftik előtt –, keress egy Sanctuaryt, és cseréld ki a karaktereket, vagy a már beválogatott figurák képességeit váltsd le, és úgy próbálkozz újra.

## MENEDÉK

A Sanctuaryk gyorsan feltöltik Devourer manakészletét és életerejét. Egy-egy bossharc vagy nehezebb csata után, esetleg éppen ezek előtt, ha kevés a démon élete, érdemes beállni egy ilyen zöld gömb mellé az árnyékvilágban, mert ritka az olyan összecsapás, amiben Devourerra nincs szükség.
És bizony ő egyedül van a démonok között, nincs más az árnyékvilágban, akire vész esetén átválthatsz.

## ESSZENCIA

A fegyverek és páncélok extra tulajdonságokat kaphatnak a pénzért felszerelhető és a démoni létsíkon található esszenciakövekkel. Bár az invertoryban ezeknek is külön helyük van, nem itt kell felszerelni őket, hanem a kiválasztott eszköz mellett megjelenő kis ikonok egyikén. Érdemes figyelni, mennyibe kerül egy-egy kő beillesztése, mert egyik-másik esetében az ár meglehetősen magas, de megéri.

## PAKOLÁS

Az árnyékvilágban fellelhetőek dobozok, amikbe belepakolhatod a cuccaidat, hogy ne a tatyódban foglalják a helyet. Tapasztalataim szerint a Shadows: Awakeningben fölösleges a lepakolás, mert mindig sokkal több tárgyad lesz, mint amennyit használni tudnál, és az ember nem nagyon tér vissza a már elavult eszközökhöz, szóval érdemesebb a felesleget pénzzé tenni, hogy legyen miből feltápolni a jobb eszközöket.

## Folytatásos remake

Ahogy a cikkben említettem, az Awakening a 2014-es Shadows: Heretic Kingdoms folytatása, ám ez így nem teljesen fedi a valóságot, merthogy kisebb-nagyobb változtatásokkal ez is tartalmazza az előző részt. Hogy is van ez? Nos, anno a fejlesztők két részt terveztek Book I. és Book II. címen, ám ez utóbbi sohasem készült el. Viszont minden, amit ahhoz terveztek, bekerült az új játékba, sőt még a Book I. is benne van a Unity motorra (erre váltották le az OGRE engine-t) újratervezett térképekkel. Így, ahogy a készítők mondják, az Awakeninggel elhozhatták a teljes Heretic Kingdoms élményt.

a rend ékes példái. Komolyan, ez már az átláthatatlanság netovábbja. Szűrési lehetőség nincs, illetve bocsi, ez így nem igaz, egy van: beállítható, hogy csak azokat a tárgyakat mutassa, amiket az adott karakter tud használni. De ez sem segít, ha a tatyóban lévő ötven tárgyból negyvenet az a karakter használ. Cuccainkat még sorba sem rendezhetjük név, tulajdonság vagy legalább szint szerint, ami külön öröm, amikor az eladásoknál szemezgetsz.

### A KORREKT KISIPAROS

Azonban az invertory átláthatatlanságát leszámítva nem tudnék belekötni a programba. Bugba személy szerint csak egybe futottam bele: a játék egyetlen alkalommal húsz perc után sem volt hajlandó betölteni a mentett állást, de ez később nem ismétlődött meg, és a mentésnek sem esett baja, újraindítás után folytathattam a kalandot.

A grafika nem túl látványos, de szép, a dizájn stílusos, bár képtelen elszakadni a megszokott fantasy sémáktól, szóval a nők mellbősége látványos, öltözetük lenge, a lovagok talpig vasban vannak, és itt is kóborolnak farkasemberek, ogreszerű lények és így tovább. A démonok viszont ötletesek, és az is ad némi egzotikumot a programnak, hogy mind a pályatervezésben, mind a szörnydizájnban rengeteg a keleties vonás.

Külön megemlíteném még a hangokat. Megszokott, hogy az ilyen kisebb volumenű RPG-kben a dialógusok csupán feliratozva vannak, ebben a játékban viszont mindenki kapott szinkront is, és végig beszélnek, ami nagyon nagy plusz. Ráadásul az eredmény sem rossz, sőt a rejtélyes csuklyás alaknak a Doctor Whoban a negyedik Doktort játszó Tom Baker kölcsönzi a hangját. Egyébiránt az irányítás is rendben van. A karakterek – azt a faramuci helyzetet leszámítva, amikor egy tucat ellenfél veszi körbe őket – egész ügyesen kezelhetők az egérrel. A gruppen helyzet kialakulásakor meg amúgy is jobb a vad kattogtatás, vagy valamilyen tömegpusztító képesség elsütése.

Az Awakening végig izometrikus nézettel operál, ez viszont néha bosszantó tud lenni, amikor az ellenfél az ikonok közé keveredik, hiszen ilyenkor megeshet, hogy a harc hevében véletlen a célpont helyett egy képességre kattintunk, de az esetek nagy többségében ez is jól sülhet el. Kifejezetten jó, hogy a karakterek közti váltás az egérgörgővel is lehetséges, ami nagyon gördülékennyé teszi ezt – a szóvicc nem volt szándékos.

Összességében tehát azt mondhatom el a játékról, hogy egy korrekt iparosmunka. Nem fogja megreformálni a műfajt, a „Diablo-klón" jelző is sok tekintetben illik rá, ennek ellenére szórakoztató, korrekt áron mért program, a tizennégy puppetnek és a hozzájuk tartozó rengeteg képességnek hála az újrajátszási ráta is magas (három befejezés van) és kihívásban is bővelkedik. Szóval ahhoz képest, hogy szinte a semmiből jelent meg, egy kifejezetten jó játék lett a Shadows: Awakening.

### ÉRTÉKELÉS

DZSÉJT

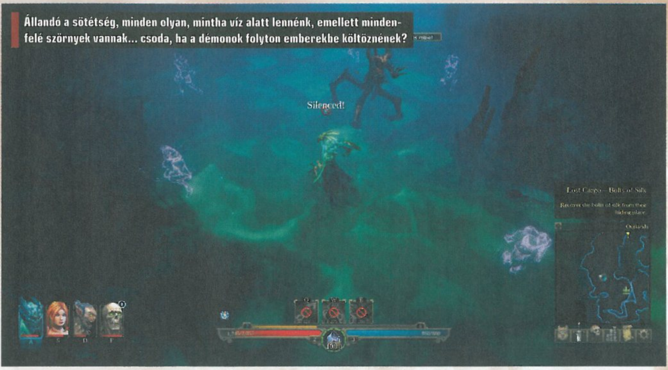
Kevés újdonságot hoz, de amit aRPG-ként vállal, azt ügyesen teljesíti, ráadásul mind a hangulat, mind az akció, mind pedig a prezentáció rendben van.

TÁLALÁS: 75%
TARTALOM: 72%
JÁTÉKÉLMÉNY: 74%

**PRO**
Szinte minden tekintetben igaz rá, hogy korrekt iparosmunka, így pozitívumai miatt sem kiemelkedő, de a létsíkok közti váltás olyan plusz, ami emlékezetessé teheti.

**KONTRA**
Minden más aspektusában olyan, mint az összes többi, az átlagnál kicsit jobb hack and slash, szóval klasszikus nem lesz belőle.

**73%**




Állandó a sötétség, minden olyan, mintha víz alatt lennénk, emellett mindenfelé szörnyek vannak... csoda, ha a démonok folyton emberekbe költöznének?

# A NAGYÁGYÚK NYOMÁBAN

# INSOMNIA THE ARK

[ÍRTA BRYCE]

**Egy kis orosz csapat nem kevesebbre vállalkozik, minthogy a mostanában igencsak elkényeztetett „old school" RPG műfaj rajongóit célozzák meg első játékukkal, ami egy kicsit a BioShockból és egy kicsit a Falloutból merített ihletet. Jól hangzik, nem?**

Szerintem nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Kickstarter-őrület egyértelmű nyertesei a régi vágású szerepjátékok szerelmesei, legyen szó akár fejlesztőről, akár játékosról. Annyi és annyi sikeres RPG született már ezen a platformon, hogy szinte gyermeki lelkesedéssel vetem bele magamat minden onnan érkező ambiciózus szerepjáték világába. Persze, voltak kisebb-nagyobb pofára esések, de rendszerint elégedetten álltam fel, szinte minden egyes cím elől. Igen, még a Mono Studio első játéka, az Insomnia: The Ark elől is. Lássuk is, hogy miért!

**Nem tudjuk pontosan, mi járt a Mono Studio fejlesztőinek fejében, amikor félig-meddig eredeti nyelven hagyták az Insomniát.**

### OTTHONOM A BÁRKA

Történetünk egy 400 éve a galaxisban kóválygó, méretes űrhajón játszódik, ami éppen új otthon után kutat. Hősünk furcsa álmot követően ébred fel hibernálásából, hogy egy kis séta után, valamint kinézetünk és kezdő kasztunk tetszőleges kiválasztását követően nekivágjunk a bárka rejtelmeinek. Amikből lesz bőven, legyen szó a hajón uralkodó polgárháborús helyzet kirobbanásának körülményeiről, vagy akár az olykor megjelenő árnyakról/szellemekről, amiket csak karakterünk lát. Ahogy haladunk előre, úgy nyílik meg előttünk egyre jobban és jobban az Insomnia világa, amitől bár nem kell Tolkien-i magasságokat várni, még így is kapunk tőle annyit, hogy ösztönözzön minket a további válaszok keresésére.

A válaszok pedig az űrhajó különböző zónáiban várnak ránk, amikhez gyorsutazással tudunk eljutni. Ilyenkor a térképen látjuk, ahogy célunk felé tartunk, ám előfordulhat, hogy utazásunkat banditák szakítják meg, akiktől csak valós idejű harc árán tudunk megszabadulni. Az első órákban úgy tűnhet, hogy a program nem kimondottan elnéző velünk, hiszen az alapok megtanítása után nem kívánja a harcok taktikai részét is a szánkba rágni, bár ez nem is feltétlenül indokolt.

Lehetőségünk van távolsági és közelharci sebzésosztóként is tevékenykedni, de mindkét esetben ajánlott elkerülni a nyílt terepeket, és inkább megvárni, míg az ellenfelek jönnek közelebb hozzád, hiszen pár jól irányzott lövéssel/vágással hamar likvidálhatod ellenlábasaidat, ám ez ugyanúgy igaz fordítva is. Bár én egy mesterlövész (alias noob camper) karaktert húztam, azért a sunnyogós taktika nekem sem volt mindig kifizetődő, így előfordult, hogy a felszerelésem megrongálódott, amire a crafting rendszer a gyógyír. Ezáltal lehetőségünk van a pályákon elszórt szemétből elsősorban cuccaink karbantartására, illetve tervrajzokat szerezve – amiket itt-ott találhatunk, vagy a küldetések során kaphatunk – hozhatunk létre magunknak tárgyakat, ezzel is növelve hatékonyságunkat. A játék alatt dübörgő Unreal Engine 4-es verziója szépen teszi a dolgát, így a látványra, és az optimalizációra nem lehet panaszunk.

Az Insomnia: The Ark túlzás nélkül egy rendkívül szórakoztató program lett, amit csak az a fránya tény tud beárnyékolni, hogy egy kis orosz csapat műhelyében készült, ezáltal számos zavaró – ám idővel elviekben javítható – hibája van.

Először is a program angol nyelvű fordítása éppen hogy csak nem lett katasztrofális, mivel rengeteg elírás, falsúl hangzó mondat és sok egyszerűen oroszul hagyott párbeszéd rombolja az orosz nyelvet nem beszélők élményét. Másodjára pedig ott a temérdek bug, amik miatt nem egyszer futottam bele befejezhetetlen küldetésbe. Mindezek ellenére egy kiadós javítópakk után bátram merem ajánlani azoknak, akik egy egyedi és sötét hangulatú akció-szerepjátékra vágynak.

**ADATOK**

KIADÓ
**HeroCraft**

FEJLESZTŐ
**Mono Studio**

**ÉRTÉKELÉS**

Egy üdítően hangulatos és szórakoztató akció-RPG, aminek érthetetlen módon az angol nyelv problémás implementálása és a már megszokott bugmennyiség rombolja az élményét.

**GÉPIGÉNY**

2,5 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce 760 vagy Radeon R7 360 VGA, 12 GB HDD.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

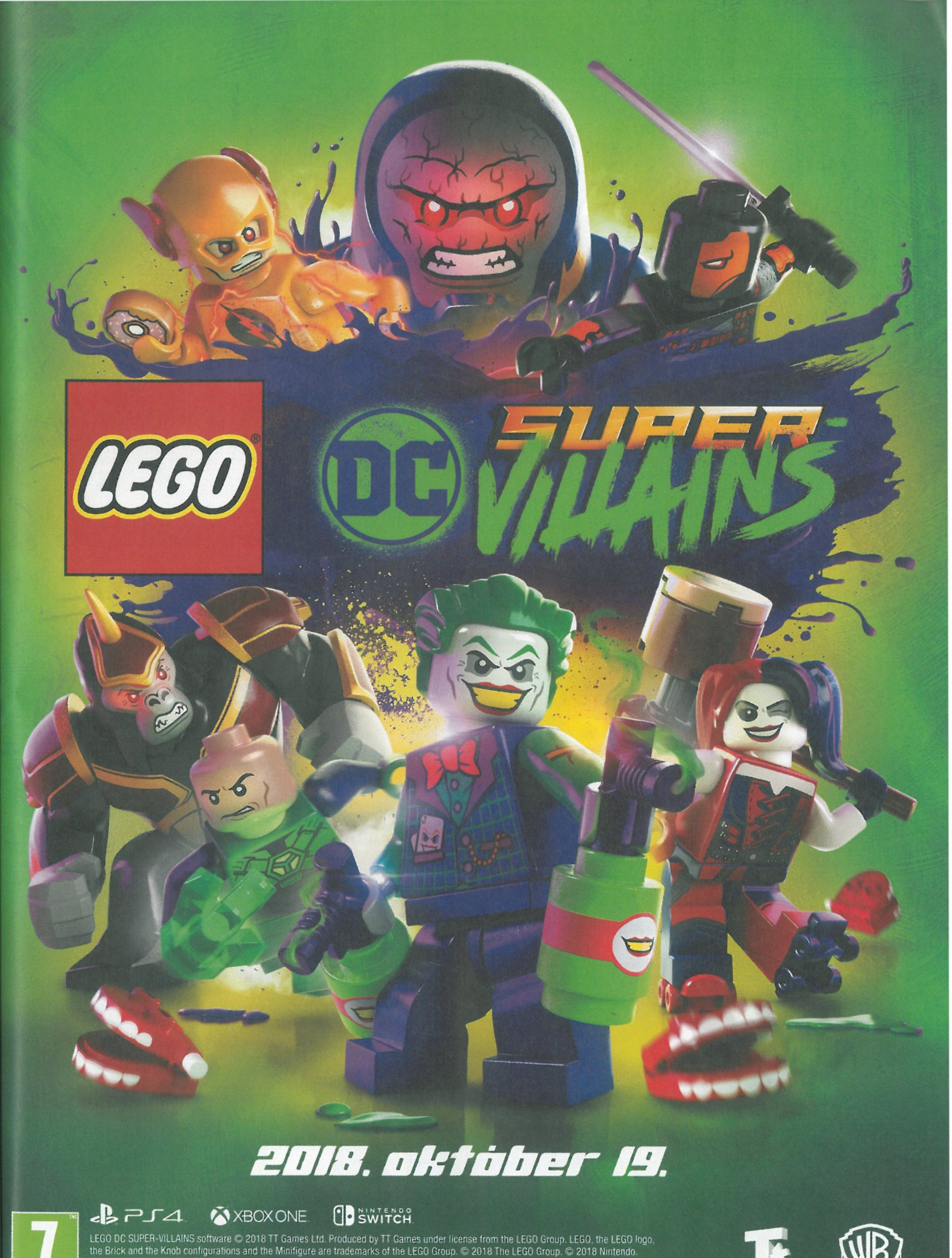
**Egyedi, és hangulatos világ, élvezetes történettel, és egy még élvezetesebb harcrendszerrel.**

**KONTRA**

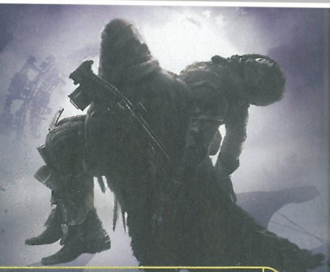
**Nyet beszélni rendesen angol, küldetést megakasztó hibák tömkelege.**

**72%**

**Álmomban sem gondoltam volna, hogy a sarkon túli présben találni fogunk egy csempészt, egy árvát és egy hercegnőt.**




LEGO DC SUPER-VILLAINS software © 2018 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2018 The LEGO Group. © 2018 Nintendo. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
DC LOGO and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2018. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)



PÉNZNYELŐ, AMIBE ÖRÖMMEL DOBOD A FIZETÉSED

# DESTINY 2 FORSAKEN

[IRTA BÖJTI] Újabb (haha) tíz év helyett már most megy a Destiny 2 visszafogott bővítgetése, hogy előbb-utóbb megágyazzanak egy következő sorszámozott folytatásnak, és miközben a kiadó-fejlesztő páros elégedetten játszik a vásárlók idegeivel és pénztárcájával, ők még élvezik is.

Ilyen ez a Destiny, ami valóban a végzeted, mert ha már belekezdtél, bezony nehezen hagyod abba. A játék egyik legfontosabb titka szinte megfejthetetlen, olyan, mint valami erős drog, aminek a hatása alatt leginkább a program szépségét látod egy mesés világban, de a dealerek azért hámozzák a bőröd rendesen, a végén pedig te kérsz elnézést. Hogy a karakteres és sokszor álleejtő helyzeteket produkáló látvány, az erős sztorivezetés vagy éppen a már-már hibátlannak tűnő gunplay az, ami még magával ragad, az már abszolúte személyes dolog, én ezek összességére esküszöm még olyankor is, amikor sokadik alkalommal kell megvenni a játékot. Legalábbis az első résznél így volt.

## LILÁBA VÁLTVA

A második rész pedig menetrend szerint viszi tovább az elõd összes fontos elemét, így a kisebb kiegészítőket, amiket aztán egy nagy követ. Ez utóbbi a Forsaken, aminek futtatásához a régi vásárlóktól nemcsak az alapjáték van megkövetelve, hanem a korábbi két DLC is, így mindenképpen az jár jobban (ismét), aki még nem tett semmit ebbe a pénztemetőbe.

Elvégre elmondható, hogy a régi motorosok most már 40 000 felett járnak, míg a friss beugrók a felénél, cserébe persze a visszatérőknek nem kell farmolniuk – márpedig abból bőven kijut az utolsó frissítések óta. De nézzük először a sztorit, ami egy méltán közkedvelt személy elvesztésével indít, meglehetősen borongós hangulatban, hogy utána egy igazi bosszúsztoriba és kozmikus horrorba torkolljon. Sokat nem lehet és nem is érdemes róla elárulni, de annyi biztos, hogy a hazai Digic ismét kitett magáért, és már a fantasztikus átvezetők miatt is érdemes nekiállni a sietve kábé négy órát felemésztő kampánybővítésnek.

**A DLC egyik fontos újítása a Gambit, aminél nem elég, hogy izzasztó szörnyetegekkel küzdesz, de más játékosok is megzavarhatnak.**

Merthogy alapesetben a Destiny és így a Destiny 2 vagy a Forsaken számára csak egy kis részlet a sztori, amiben, mint mindig, felemelő és hatásos pillanatok várnak, hogy ezúttal főellenfeleket kutass fel és győzz le, majd megbirkózz az eddigi egyik legveszélyesebb szörnyszülöttel, amit láttál a sajátos univerzumban. De ez csak a kezdet, ahogy eddig is. Mind a szintezés, mind a felszerelésből adódó power level emelkedett, méghozzá nem is keveset, és előbbi persze a kampányon túl a kompetitív akció és a mellékszálak, raidek és strike-ok során is emelkedik. Vannak új fegyverek (annyit mondok, hogy íj, ami tök jó, de nem egyedül), páncélszettek, és persze lehet fejleszteni is, azonban most már komoly mennyiségű összetevő kell a beolvasztáshoz, szóval, ha ragaszkodsz valamelyik lila vagy sárga cuccodhoz, ahhoz jó sokat kell farmolnod. De ha rám hallgatsz, addig is használsz valami jobb kék felszerelést, különben a szükséges szint alatt gyakran meghalsz.

Szóval a frissítésekkel és a bővítménnyel alaposan meg lett kavarva az eddigi recept, így kicsit a túltolt farmolással teli első rész és az elnéző második keverékét hozva, ami rengeteg speciális feladattal lett megspékelve, nem beszélve a könnyebben nyomon követhető kihívásokról a triumphs-rendszerben, meg a legfontosabb újdonságról, ami a Gambit. Itt egy PvEvP hibrid játékmódot kapunk, aminél két csapat gyilkolja két helyszínen a gépi ellenfeleket a kihulló összetevőkért, amikkel aztán megidézhetnek egy (vagyis több) legyőzendő főellenfelet.

Aki mer, az nyer. Pláne, hogy időnként a másik csapat világát be lehet támadni, így DS-szerű módon, fantomként lehet nehezíteni az opponenseket a céljuk elérésében. Nagyon szórakoztató és változatos játékmódról van szó, ami mindig tartogat meglepetéseket. Ezzel együtt pedig ismét van ok, miért ne hagyjuk ott a játékot, hiába drága, hiába mocskos az üzleti modell. Mert bizony, ha belekezdtél, nehezen hagyod abba, ha pedig építed a karaktered, sőt immáron szereted a komoly versengést, végleg ott ragadsz. Én szóltam.

### ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bungie**

### ÉRTÉKELÉS

A Bungie-Activision páros a videojátékokban kimaxolja a Stockholm-szindróma fogalmát, és miközben levetkőztetnek, körbe röhögnek, elveszik a pénzed, te mindezt élvezed.

### GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3250 3.5 GHz vagy AMD FX-4350 CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 660 vagy AMD Radeon HD 7850 VGA, 68 GB HDD.

TÁLALÁS: **90%**

TARTALOM: **70%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

### PRO

**Még mindig elmondhatatlanul hangulatos és élvezetes, remek kampánykiegészítés, fantasztikus átvezetők, komoly változtatások, megunhatatlan Gambit.**

### KONTRA

**Továbbra is az jár jól, aki Destiny-játékot nem vesz a megjelenés után. Sem az első DLC-ket követően. Csak a legvégén, amikor már végleges verziót kap, és jön a következő epizód.**

**70%**

**Aki mer, az nyer, és ez abszolút igaz, elvégre a PvPvE módban nem elég gyűjtögetni, néha a másik orra alá is oda kell pörkölni.**

LELKETLEN HIÁNYPÓTLÓ SZŰKÖSEBB IDŐKRE

# IMMORTAL UNCHAINED™

[ÍRTA ZOO_LEE]

**A Souls-sorozat játékmenetét többen is sikeresen másolták, ebbe a sorba próbált beállni a svéd Toadman Interactive csapata is egy új – bár elég ismerős – koncepcióval, amely az atomnehéz RPG játékmenetet sci-fi környezetbe ültette, majd lőfegyverekkel dúsította.**

Történetünk szerint a galaxis egy sötét erőnek köszönhetően az összeomlás szélén áll, miközben az sorra söpör végig a bolygókon. Az univerzumot védelmező misztikus Monolit folyamatosan veszít az erejéből, ezért annak őrzője egy rettegett, halhatatlan harcost szabadít ki fogságából, hogy beteljesíthesse az ősi próféciát, bejárja a különböző bolygókat, és helyreállítsa a Monolit erejét.

### NEM LOPÁS, INSPIRÁCIÓ

Nem okolnálak titeket, ha a fenti sorok alapján épp a plágiumról szóló jelentést írnátok a From Software-nek vagy a CI Gamesnek. A történet valóban olyan, mintha az első Dark Souls vagy a Lords of the Fallen cselekményében cseréltek volna ki egyes szavakat és neveket, a játékmenet pedig le sem tagadhatná a gyökereit. Hardcore RPG, melyben meglehetősen gyakran szemlélhetjük elhalálozó karakterünket, ha pedig a következő nekifutás során nem gyűjtjük be holttestünktől a hősünk és fegyverünk fejlesztéséhez szükséges pontokat (jelen esetben biteket), buktuk az addigi zsákmányt. Állásunkat menteni, felszerelésünket cserélni az obeliszkeknél tudjuk, a pályák végén pedig méretes, szívós főellenfelek állják utunkat.

Az ismert keveréken a sci-fi környezet és a lőfegyverekre építő játékmenet változtat. Futurisztikus csúzlijainkat vagy az ismert lock-on rendszer automatikus, vagy a TPS-ek váll fölötti manuális célzásával használhatjuk, hogy így küzdjük le a céljaink elérését akadályozó mechanikus rémségek seregeit. Az alap tűzerőn túl minden fegyver rendelkezik egy speciális üzemmóddal is, amely a mana szerepét betöltő energiakészletünket használja, ha pedig minden kötél szakad, közelharci fegyverek segítségével is megcsapkodhatjuk az épp védtelen ellenfeleket (ez a legtöbb esetben nem a legjobb ötlet).

**ADATOK**

KIADÓ
**Toadman Interactive**

FEJLESZTŐ
**Toadman Interactive**

**ÉRTÉKELÉS**

Pont az a letisztultság és kiforrott tervezés hiányzik belőle, ami a Souls-sorozatot és sikeresebb utánzóit is naggyá tette. Szűkös időkre jó, de azokra sem ezen az áron.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core2 Quad Q9500 CPU, 6 GB RAM, GeForce 460/ Radeon 5770 vagy erősebb VGA, 25 GB hely.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**

**Remek alapötlet, rengeteg tetten érhető ambíció, ideig-óráig még szórakoztató is.**

**KONTRA**

**A fejlesztők nem nőttek fel a feladathoz, unfair mechanikával frusztrálóba billent nehézségi szint, átgondolatlan játékelemek, optimalizálatlan, jelenleg meglehetősen túlárazott.**

**65%**

Kő, szikla, kő, szikla, kavics, kristály... Hazudnánk, ha azt állítanánk, hogy a környezet a változatosság csúcsa.

### A TERVEZŐASZTAL FONTOSSÁGA

A gond csak az, hogy az Immortal nem pusztán arra szolgál példaként, hogy hogyan lehet lemásolni a Souls-játékok játékmenetét. Azt is kiválóan szemlélteti, hogy mi történik, ha a másolás során pont az vész oda, ami a Dark Soulst és testvéreit naggyá tette: a letisztultság, a mesteri pályatervezés, valamint a jól belőtt nehézségi szint.

A hat karakterosztály között nincs egyensúly, egyesekkel végig lehet söpörni a játék elején, másoknak komoly grindba kerül, mire egyáltalán a stílusuknak megfelelő fegyvereket használhatnak. Taktikai lehetőségeink visszafogottak, az ellenfelek többsége ugyanis beteleportál a pályára, így csak akkor vehetjük őket kezelésbe, ha már minden erejükkel a megsemmisítésünkön fáradoznak.

Ráadásul fegyvereink igen kérdéses lőtávolsága miatt csak akkor vehetjük őket célkeresztbe, ha már elég közel kerültünk hozzájuk, és már ők is régen megtehették velünk ugyanezt. A lőtáv különösen nevetséges, ha a manuális célzást alkalmazzuk, ekkor ugyanis, még ha el is találtuk a célpontot, ha nem volt megfelelő a távolságunk, az értékes lövedék hatástalanul pattan le az opponensről.

*A Toadman Interactive megkísérelte lekoppintani a Dark Souls játékmenetét, de a csapat próbálkozása kevés sikerrel zárult.*

Mindehhez társulnak még egyéb kellemetlenségek, mint például a fájdalmasan későn megnyíló fast travel, vagy a hozzájuk vezető úthoz képest kissé nevetségesen egyszerű főellenfelek. A történet, a hangulat, a látvány (mely ráadásul kissé indokolatlanul meg is dolgoztatja a hardvert) pedig összességében nem elég ahhoz, hogy elfeledjük a negatívumokat, így az összkép és a végeredmény sem képes tényleg szórakoztató formát ölteni.

## SZEMÉLYRE SZABOTT SHINOBI

# NARUTO TO BORUTO SHINOBI STRIKER

[ÍRTA BRITPOPPER] Naruto története véget ért, amit a Ninja Storm-szériával méltó módon lezártak videojátékos berkekben is. Utódsorozatán felbuzdulva – valamint a címetköztudatban tartva – egy új oldalával jelentkezik az immáron főként a csapatos csatározásra építő nindzsás dzsembori.

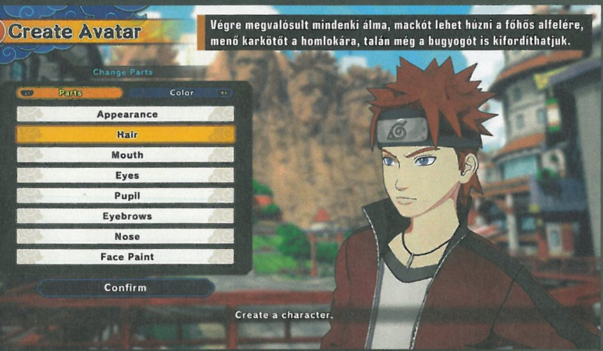
Igazán nem panaszkodhatnak a Naruto-rajongók, elvégre a Bandai Namco a 2000-es esztendők óta szinte évente ad ki egy-egy új játékot Kisimoto Maszasi híressé vált karaktere és társai főszereplésével. Egy főként rajongóknak szóló alkotást viszont megfelelő tálalás hiányában nehéz értékesíteni az új közönségnek. Hatványozottan igaz ez a Shinobi Strikerre, ahol az előző, történetközpontú részekkel ellentétben egy csupasz tutorial módra, valamint pár tucat narratívát nélkülöző küldetésre korlátozódik az egyszemélyes mód. A játék nem követi sem a manga, sem az anime sztoriját, életutunkat mi magunk írjuk, ezért először a Naruto-játékok történelmében a kezdéskor egy karaktergeneráló fogad, ahol mindenki megalkothatja a saját személyazonosságát, majd nekivághat a nagy kalandnak. Persze, elsőre csak egy mezei, falusi alap ruházatában feszíthetünk, de a szinte minden tennivaló után járó loot-tekercsekből bármikor cicomázhatjuk avatárunkat. Nincs mikrotranzakció vagy kreditvásárlás, itt minden valuta in-game szerezhető meg a normál vagy időszakos versenyeken. A központi helyként funkcionáló Hidden Leaf falu a Dragon Ball Xenoverse mintájára hajaz, de közel sem biztosít olyan kidolgozott lehetőségeket. Valós időben látható a világhálón lebzselő, sok-sok hozzánk hasonló újonc, az erőviszonyok pedig rögtön felmérhetők az adatlapjukra pillantás nélkül is, hiszen a tapasztaltabb tagok már komolyabb ruhakölteményekben feszítenek, amiket nem két óra összeszedni.

### A NINDZSA SZÍNRE LÉP

A gyorsan elsajátítható alapok után fejest lehet ugrani az egymás csépelését tartalmazó PvP arénaharcos, bázisfoglalós, CTF vagy TMD módokba, a bátortalanabbak pedig gyakorlásképp többedmagukkal, akár négyfős csapatokban a korábban említett küldetéseket is teljesíthetik. Persze a Shinobi Striker a hús-vér játékosok elleni összecsapásoknál mutatja ki igazán a foga fehérjét, de a legtöbb közös harc a többi játékossal egyszerűen káoszba fullad. Mindenki összevissza teleportál, ugrál, falon fut, grappling hookkal suhan, szóval nem árt, ha az embernek jók a reflexei. Grafika terén a szoftver képi világa a lehető legmesszebb helyezkedik el a cinematic élményt nyújtó Ninja Storm irányától, és leginkább a Nintendo Wii-s Naruto-játékokhoz áll közel, ami nem dicséret. Sajnos az irányítás és a kamerakezelés sem áll mindig a helyzet magaslatán, szinkron tekintetében viszont az angol mellett szerencsére most is elérhető a japán hang, így a jóérzésű anime-rajongók nem fognak kárt szenvedni.

*Miután 2007-ben megjelent a Naruto: Rise of the Ninja, a rajongók minden vágya az volt, hogy saját karaktert kreálhassanak. Voilà!*

Mivel lényegében egy erősen a multiplayer élményre koncentráló programról beszélünk, így a sinobikat ismerők és szeretők közül is csak egy szűkebb keresztmetszet fogja valóban értékelni a Shinobi Striker online mérkőzésekre kihegyezett játékmenetét, de a harcok egy jól balanszolt parti esetében, normális küzdőtársakkal egész élvezetesek tudnak lenni. És ha valakinek eddig az volt a legnagyobb álma, hogy saját karakterét létrehozva, csapatban harcolhasson más emberi játékosokkal a széria ismertebb helyszínein, akkor a program neki abszolút meg is éri az árát. Viszont a Naruto-játékokkal csak most barátkozók ne itt kezdjék az ismerkedést, mert ez a rész már inkább szól a hardcore rajongóknak, mintsem az új belépőknek.




Végre megvalósult mindenki álma, mackót lehet húzni a főhős alfelére, menő karkötőt a homlokára, talán még a bugyogót is kifordíthatjuk.

**ADATOK**

KIADÓ
**Bandai Namco Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Soleil Ltd.**

**ÉRTÉKELÉS**

Az idei Naruto-játékot csak a masszív multiplayer támogatás menti meg a rókabőr kategóriától, azonban aki eddig idegenkedett az online csatározástól, az nem biztos, hogy maradéktalanul elégedett lesz.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-8350K CPU, 4GB RAM, Nvidia GeForce GT 640 VGA, 40GB HDD.

TÁLALÁS: **63%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **71%**

**PRO**

**Megfelelő csapattal és jól balanszolt mérkőzésekkel egész élvezetes online csépelni egymást, a zene kellemes, a részletesen személyre szabható avatár pedig már nagyon hiányzott a szériának.**

**KONTRA**

**A grafika az előző részekhez képest visszalépés, a körülményes irányítás és kamerakezelés pedig sokszor erősen lerontja az élményt.**

**70%**

VARÁZS NÉLKÜL

# Black Clover Quartet Knights

[ÍRTA **MCMACKO**] Egy anime-adaptáció, amely népszerű témát dolgoz fel, de az eredeti alapanyag esszenciájának értelmezése közben elfelejt kellően tartalmas játékot biztosítani. Lóhere, ami nem négylevelű, mágus, aki képtelen varázsolni. Ilyen lett a Black Clover: Quartet Knights.

A japán játékoknak van egy közös nagy rákfenéje: az esetek jelentős százalékában készítőik arra mennek rá, hogy a rajongói igényeket kiszolgálják, és a forrásul szolgáló képregényt vagy animét a lehető legnagyobb hűséggel hozzák át videojátékos formátumba. Ehhez képest a játékélmény sokszor másodlagos. Van olyan persze, amikor sikerül valami izgalmas végeredményt összehozni, de ezek a produktumok leginkább az iparosmunka-színvonal valamelyik stádiumában ragadnak.

A Black Clover ebben az esetben a két kategória furcsa keveréke, hiszen vannak benne jópofa ötletek, de a többi elemét egy sovány futószalagról emelték le. A népszerű rajzfilmsorozat univerzumába röpítő kaland a zsánerét tekintve is igen különös jószág: a szokásos konvenciókat egy 4 vs 4 felállású mágiacsata rendszerével próbálja megtörni, és az egészhez hozzácsap egy mesélős történeti szálat is, amivel a fanok sztoriéhségét próbálja csillapítani.

### ILYEN A MÁGIA!

Képzeljétek el, hogy a Dissidia Final Fantasy stílusára rálocsoljuk a japánból származó, tipikus akció-RPG megoldásokat. A harc egyszerre ötvözi a közeli csapkodást és a távoli mágiát, mindezt természetesen karaktertől függően. A mechanikába bekerültek olyan ötletek is, minthogy a valós időben mellettünk harcoló csapattársakat a szokásos RPG-parti felosztásban kezeli a játék. Van távoli támadó, healer, harcos és support – ezzel extra stratégiai mélységet kap a csihipuhi. A 4v4 felállás amúgy nem (feltétlen) csak egymás bedarálásából áll, elvégre három különböző harci szabály szerint vághatunk neki az esetleges bunyóknak (kincsvadászat, helyfoglalás, kristálymenekítés), feltéve, hogy van elég játékos. PC-n elég nehéz csapatokat találni, PS4-en feltételezhetően kicsit jobb a helyzet.

Az alapok elsajátításához, a kombózáshoz, a tárgyhasználat megtanulásához amúgy tökéletesen elegendő végigtekerni a szűk kétórás (!) sztorimódon, amely Asta történetének egy mellékágát viszi végig, a kánon komolyan vétele nélkül. Érdemes ezután is bennmaradni, ugyanis Yamival is végigmehetünk pár fejezeten, ráadásul kihívásokra is vadászhatunk, ha épp egyedül maradtunk a WTF-O-Mutatót sokszor erőteljesen kiakasztó, kaotikussá fajuló vagdalkozásban.

### HÁROMLEVELŰ LÓHERE

Vizualitását tekintve viszonylag szerethető a játék, de ez is leginkább a forrás hű leképzése miatt van így. A PC-s változat opciói között turkálva (és próbálgatva a grafikai beállításokat) kiderül, hogy a látvány alapvetően szimpla modulokból van összelapátolva, a port viszont olyan szempontból jól sikerült, hogy a beállításokkal komolyan testre szabhatjuk a dolgokat, és még erős vas sem igazán szükséges a bunyóhoz. A tűzijátékban azonban tényleg könnyű elveszni, ráadásul a kamerakezelés sem mindig optimális. A tesztelt verzió japán szinkronnal, angol felirattal pörgött – ha valaki allergiás a visongó és dörmögő animesztenderdekre, az inkább tekerje fel a zenét, a Black Clover ugyanis kifejezetten ütős témákkal kényezteti hallójáratainkat.

Kár, hogy ennyire sovány, és multis közönsége szempontjából impotens lett a Quartet Knights. A játékban jóval több van, mint amit a karcsú tartalom és a kihalt multi alapján kap az ember. Az igazi tragédia, hogy a mélységeinek kibontására tényleg kevesen fognak vállalkozni, a kampány és a felsorakoztatott pályakészlet pedig túlontúl rövid a program vaskos árát tekintve. Kérjük a következőt!

**ADATOK**

KIADÓ
**Bandai Namco Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Ilinx Inc.**

**ÉRTÉKELÉS**

Nem lenne ez rossz, de egyjátékos élménynek sovány, többjátékos bulinak pedig üresen kongó.

**GÉPIGÉNY**

AMD Phenom II X4 945 vagy i3-2100 CPU, 4 GB RAM, Intel Iris Pro 580 vagy Radeon HD 7870 vagy GeForce GTX 660, 14 GB HDD.

| | |
|---|---|
| TÁLALÁS: | **65%** |
| TARTALOM: | **50%** |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | **65%** |

**PRO**

**Ügyesen hozza az anime hangulatát, adaptációként is vannak jópofa saját ötletei.**

**KONTRA**

**Kicsit kaotikus és kicsit kapkodós az egész, sovány tartalmi megoldásokkal.**

**58%**

Hazudnánk, ha azt mondanánk, nem vártunk egy picivel többet a Black Clovertől, a látványra azonban nem panaszkodhatunk.

MINDENKIBEN ÉL EGY SZUPERHŐS

# MARVEL SPIDER-MAN

[ÍRTA BRITPOPPER] **Az ősz egyik legjobban várt PS4-exkluzív címe volt a Marvel's Spider-Man – amit talán még azok is kíváncsian vártak, akik nem rendelkeznek a Sony konzoljával –, a közkedvelt és barátságos Pókember pedig elérkezett közénk, és egy új mérföldkövét tette le a szuperhősös videojátékoknak.**

Gyerekkoromban, mikor keresztanyáméknál vendégeskedtem, minden alkalommal kaptam egy különleges képregényt a közeli vegyesbolt kínálatából, így Batman és Superman mellett természetesen rengeteg Pókember füzettel gazdagodtam. Egy idő után ezeket a történeteket annyira megszerettem, hogy a hálóvető szuperhős főszereplésével, ugyan csak kezdetlegesebb verzióban, de magam is elkezdtem rajzolgatni, majd 2002-ben – ekkor voltam 13 éves – a szék karfáját szorongatva izgultam végig az első mozifilmet, ami teljesen lenyűgözött. Sosem gondoltam volna, hogy 16 évvel később a Marvel's Spider-Man újra előcsalogatja belőlem a Pókember-rajongó kiskölyköt, és hogy a játékbéli New Yorkban lengedezve ugyanazt élhetem át, amit annak idején a moziteremben.

**ADATOK**

KIADÓ
**SIE**

FEJLESZTŐ
**Insomniac Games**

MŰFAJ
**akció/kaland**

**INFO**

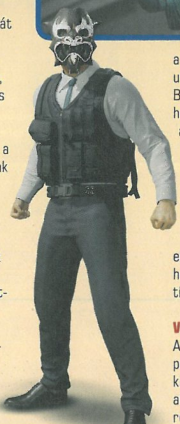
**MEGJELENÉS**
2018.09.07.

**ÁR**
PlayStation Store-ból az alapjáték 20 990 Ft.

A fenének veszel fel olyan maszkot, ami három számmal kisebb. Mindegy, megígértem, hogy segítek leszedni.

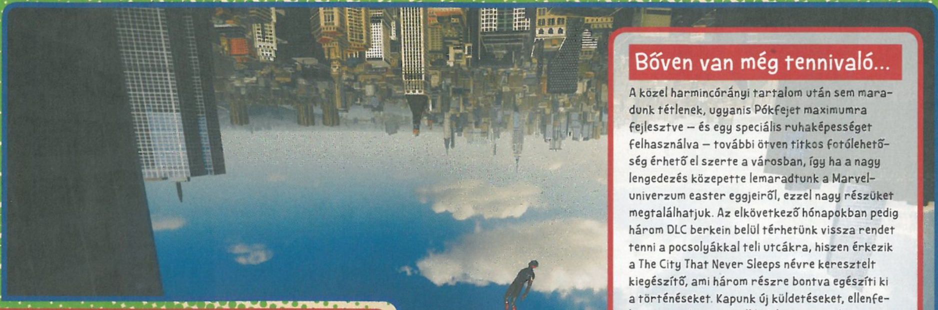
### TRUE BELIEVER

A pofás intro után rögvest egy olyan intenzív küldetésbe csöppenünk, hogy kettőt pislogni sincs időnk, de már azon kapjuk magunkat, hogy épp a Vezér (Wilson Fisk, ugyebár) bandáját csapjuk szét, majd magát a hústorony gengsztert tesszük hűvösre egy kisebb bossfight után. Nagyon lendületesen indít a Spider-Man, de ne higgyük, hogy már az elején eldurrogtatja az összes puskaporát, hiszen később olyan pörgős missziókban vehetünk részt, hogy némelyiknél garantáltan az állunkat keresgéljük a padlón – már ha lesz időnk lenézni. Az elénk táruló látvány ugyanis tényleg gyönyörű, megkockáztatom, hogy ennyire szép naplementét utoljára a The Witcher 3-ban láttam, New York megvalósítása pedig példaértékű: az utcák tömve vannak járókelőkkel, az utakon rengeteg autó jár, és ha leereszkedünk az utcaszintre, láthatjuk, hogy a készítők még az olyan apróságokra is odafigyeltek, mint a parkokban szaladgáló mókusok, vagy a különféle üzletek belterének változatossága. Hatalmas élmény a Central Parkban lengedezni (a tavalyi filmmel ellentétben Pókembernek itt nem esik nehezére), ellátogatni a Brooklyn hídhoz, a magasvasút tetején utazni Harlemben vagy az Empire State Building tetején lőni egy szelfit. Slusszpoén, hogy mivel a Marvel-univerzumban járunk, a várost egyéb szuperhősök is lakják, akikkel ugyan összefutni nem fogunk, ám jó néhány hozzájuk köthető helyszínt felfedezhetünk, így megmászhatjuk az újjáépített Avengers tornyot, de akár a Sanctum Sancturomhoz (Dr. Strange háza) vagy a wakandai nagykövetségre is elugorhatunk, ahol Pókember meg is jegyzi, hogy Fekete Párducot is biztos egy radioaktív párduc haraphatta meg.



### VALAKI ITT NAGYON NEGATÍV

A Vezér kivonásával a város szabad prédává vált más bűnözők számára, így kisvártatva megjelennek a „démonok", akik ősi démonmaszkokban rendetlenkedő rosszfiúk, vezetőjük pedig a rejtélyes Mister Negative. A banda célja az, hogy megszerezzenek egy pusztító erejű vírust, amivel az egész város lakosságát fenyegethetik. Pókemberként a mi feladatunk lesz Negative megállítása, bandájának felszámolása és a lakosság megmentése, de ez korántsem fog annyira simán menni, mint elsőre hisszük. A játék a nehézségi fokozattól függően nyújt kisebb-nagyobb kihívást, ám a második felében egyre több boss kerül elénk, ráadásul ezek gyakran párosával támadnak minket, szóval fel kell kötnünk a kezeslábast. Tiszteletét teszi néhány, a képregényekből jól ismert ősellenség, de az Egy új nap hajnala-történetciklusból (Brand New Day) ismerős Mister Negative motivációja is egész jól ki lett dolgozva, emiatt nem érezzük egydimenziósnak a figurát. Persze nem csak lengedező szuperhősként tevékenykedünk, civilben Peter Parkerként a munkahelyünkön oldhatunk meg ötletes fejtörőket, feladványokat, sőt magát Mary Jane-t is irányíthatjuk, akivel jobbára lopakodni fogunk. MJ és Peter kapcsolata egyébként igen nagy szerepet kap a sztoriban, ahogy végre May néni karaktere is. Hála az égnek Ben bácsi halálát nem lőtték el ismét (a városi temetőben lévő sírjánál



## Bőven van még tennivaló...

A közel harmincórányi tartalom után sem maradunk tétlenek, ugyanis Pókfejet maximumra fejlesztve – és egy speciális ruhaképességet felhasználva – további ötven titkos fotólehetőség érhető el szerte a városban, így ha a nagy lengedezés közepette lemaradtunk a Marvel-univerzum easter eggjeiről, ezzel nagy részüket megtalálhatjuk. Az elkövetkező hónapokban pedig három DLC berkein belül térhetünk vissza rendet tenni a pocsolyákkal teli utcákra, hiszen érkezik a The City That Never Sleeps névre keresztelt kiegészítő, ami három részre bontva egészíti ki a történéseket. Kapunk új küldetéseket, ellenfeleket, kihívásokat, mellékfeladatokat, és persze három vadonatúj ruhát is. Az első DLC, a The Heist megjelenéséig már nem kell sokat aludni, október 23-án tölthetitek is, és ebben Felicia Hardy, azaz a Fekete Macska áll a középpontban. A második felvonás ezután novemberben érkezik Turf Wars, míg a harmadik decemberben, Silver Lining címmel.

**Haver, jól látom, hogy ez az új Guru, amiben a játékomról írtak? Biztos van nálam pénz, megvenném, mert nem esik útba egy újságos sem.**

azért leróhatjuk tiszteletünket), elvégre ezt már legalább annyira unhatják a rajongók, mint Bruce Wayne szüleinek tragédiáját. Persze a játék legnagyobb részében Pókemberként fogunk szorgoskodni, a New York-i lakosok legnagyobb örömére, és ellenlábasaink, illetve J. Jonah Jameson legnagyobb bánatára.

### PÓKCSÍPÉS

Az irányítás szerencsére pofonegyszerű, és azonnal kézreáll. A lehetőség a lopakodásra legtöbbször adott, de nem kötelező, tehát abszolút rajtunk múlik, hogy milyen stílusban tevékenykedünk, viszont a sunnyogós szakaszok igen kellemes egyensúlyt alkotva egészítik ki az adrenalindús missziókat. Ha elkerülhetetlen a harc, akkor sem kell pánikba esni, hiszen a Spider-Man az utóbbi évek legélvezetesebb harcmechanikáját kínálja, mely alapjaiban a Batman-játékokéra hajaz, azonban jóval több lehetőséget rejt magában. Ha bizsereg a pókösztönünk, és időben ugrunk félre az ütések, lövések vagy akár rakéták elől, akkor fókuszunk töltődik, amivel látványos kiütéseket hajthatunk végre, valamint ezzel gyógyíthatjuk magunkat. Ehhez vegyük még hozzá a különböző kilőhető kütyüinket, melyek igen hasznos segítséget nyújtanak az összecsapásoknál, illetve a bevethető tereptárgyakat, amik szintén jól jönnek a táposabb ellenfelek ellen. A harcok így sosem válnak repetitívvé, nem érezzük nyűgnek egy-egy újabb bázis kipucolását, vagy az utcai balhék elrendezését. Ráadásul a történet előrehaladtával megjelennek a városban cirkáló elit-rendfenntartó egységek, akik között már fellelhetünk jetpackkel repkedő katonákat, sőt gépágyúval felszerelt járműveket is, úgyhogy a kihívás a harcok terén fokozatosan növekszik, unatkozni pedig véletlenül sem fogunk.

### ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

A Marvel' Spider-Man legalább olyan remek szuperhősös játék lett, mint amilyen annak idején a Batman: Arkham City volt. A kiemelkedő sztori és a nagyszerű játékmenet mellett élvezetes harcok jellemzik, amiket megkoronáz a gyönyörű grafikai megvalósítás és a dinamikus zene.

| | |
|---|---|
| TALÁLÁS | 91% |
| TARTALOM | 88% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 90% |

**PRO**

**Lenyűgöző látvány, könnyen elsajátítható, élvezetes gameplay, végre egy tökéletes Marvel-szuperhősös játék!**

**KONTRA**

**Az éjszaka és az esős idő megvalósítása lehetett volna szebb, egetrengető újdonságot nem mutat be, a lopakodós részek túlságosan korlátoltak.**

**93%**

### EZ A VÁROS TÉNYLEG NEM ALSZIK

A térkép csak elsőre tűnik kicsinek, a végigjátszás alatt folyamatosan nyílnak meg a jobbnál jobb melléktevékenységek, melyek közül néhány magát a sztorit egészíti ki (például Harry Osborn kutatóállomásos feladatai), de vannak itt bázisfoglalásos bunyók, elüthetjük az időt Taskmaster kihívásaival, gyűjthetünk hátizsákokat, lecsaphatunk utcai bűntényeknél, ha pedig fotós múltunkat szeretnénk kiélni, akkor majd' ötven híres helyszín várja, hogy lencse-végre kapjuk. Maga a program remekül optimalizált, a töltőképernyőket sosem kell néhány másodpercnél tovább néznünk, a stabil 30fpst végig tartja (ez Prón sem 60), cserébe viszont egyáltalán nem dolgozza meg a konzolt. Persze semmi sem lehet tökéletes, az éjszaka és az esős időjárás bizony – a gyönyörű nappal és alkony mellett – nem a legszebb. Dinamikus időjárás és napszakváltakozás nincs, ezek eleinte küldetésfüggők, a sztori befejeztével pedig mi magunk állíthatjuk be őket.

A zene amellett, hogy pazar, még illeszkedik is a játékmenethez: ha éppen egy ház tetején bámészkodunk, akkor szépen megbújik a háttérben, de amint levetjük magunkat, és elkezdünk hálóhintázni, azonnal felélénkül.

Összességében kijelenthető, hogy az év végi listákon a Marvel's Spider-Man méltán indul majd dobogós helyért a God of War, a Detroit: Become Human és a Red Dead Redemption 2 mellett, és ha figyelembe vesszük a korábbi Pókember-játékok igencsak ingadozó minőségét, akkor beláthatjuk, hogy teljesen jogos a méltatás. A játékmenet alapjait ugyan már láthattuk máshol (az adótornyok kerületenkénti beállítása egy az egyben Far Cry-os sajátosság, a harc pedig az Arkham-szériát juttatja eszünkbe), azonban hasonlóan a Middle Earth: Shadow of Mordorhoz, a máshol már bejáratott játékelemek remekül épülnek bele a programba, amihez megkapjuk az utóbbi évek legjobb Pókember-történetét is. Az biztos, hogy az Arkham City óta nem volt ennyire jó virtuális szuperhősnek lenni.

**Mindenki kedvenc Pókembere végre hozzá méltó videojátékos feldolgozást kapott, ami nagyszerű hír a rajongóknak is.**

## CSAJOK A CSÚCSON

# SNK Heroines Tag Team Frenzy

[ÍRTA BÖJTI] **Két éve jelent meg az utolsó King of Fighters, de valaki már megint rosszban sántikál a sorozat univerzumában, méghozzá annyira, hogy összehozza a kiadó női szereplőit egy nem annyira békés bunyóra. Sőt, még olyan férfi karakter is akad, aki nemet vált.**

A japán SNK vállalatnak kevés igazán jó cucca van, vagy legalábbis maradt meg, de a King of Fighters egy tényleg szerethető széria, amely alternatívát kínál a megszokott és közismert bunyós felhozatal mellett. Az utolsó, 2016-os epizód ráadásul bitang karakterfelhozatallal büszkélkedhetett, miközben a grafikai körítést is érte némi modernizálás, amivel együtt a női karakterek túlszexualizálása is megtörtént. Mindez az áldozat azonban, nagyon úgy tűnik, hogy megtérült, mert ahogyan a Team Ninja a strandröplabdázással lépett egyet a mellékágak felé, úgy a KoF fejlesztői is a lánykák összeeresztésével próbálkoznak. Mert ugye cicikkel mindent el lehet adni.

Így van ez most is, a szereplőknek pedig miközben az utolsó küzdelmek után pár nappal egy ismeretlen rezidencián ébredeznek, szembe kell nézniük egy nagyon misztikus ellenféllel, aki a rendkívül sokatmondó „Occult Mansion" irányítótermében mozgatja a bábokat. És persze gonosz nevetést hallat. Meg táncol. Leginkább táncol. Szóval emberünk miatt a lányoknak muszáj összeugraniuk, ki is eresztik karmaikat, meglengetik bolyhos farkincájukat, aztán nekiállnak cicafightolni, mert azt szeretik a pasik. Még Terry is, akit a KoF-sorozatból már jól ismerhetünk, és aki szintén nőies domborulatokkal a testén ébred, hogy így erősítse a felhozatalt. És bevallom, jól áll neki az új külső.

### KIVÉGZÉSRE FELKÉSZÜLNI

No, nem kell félni, a törékenynek tűnő lánykákat senki nem abajgatja Mortal Kombat jelleggel, avagy nincsenek véres kivégzések. Annyi a nagy újítás, hogy miközben a címből adódóan duók adnak egymásnak finom parasztlengőt, a harcrendszer kicsit megváltozott.

Az oldalnézetes bunyóban egy fő a frontvonalon harcol, míg a másik a támogató szerepkörben tetszeleg, amit speckó támadásokkal is megtehet, az életerő azonban csak látszatból van. Vagyis nem teljesen: amíg zöld a csík, nincs semmi gond, azonban ha pirosba vált az utolsó negyedben, akkor jobb megijedni.

Amikor ugyanis feltöltődik a speciális erőszint, egy kivégzést lehet összehozni, sőt kell is, máskülönben a végtelenségig tart a harc. Merthogy a karakterek nem azért fekszenek ki, mert nincs több életerő, végleg kiütni csak a záró mozdulattal lehet. A vicc pedig az, amikor a főmufti behoz egy speckót, amivel kivédi a kivégzést. Na, akkor jókat fogtok mulatni.

Kicsit ugyanis (szemét, mocskos) csaló a gép, avagy a legvégéig simán elmész, majd miszter jópofi mindig az utolsó pillanatokban nyom be egy stuntot, hogy egyből kivégezhessen, de ha már nyeregben vagy, akkor se aggódj, mert amint végezhetnél vele, blokkolja a speckód. Ki van ez találva.

Amúgy viszont, ha nem vesszük figyelembe, hogy kicsit azért kevéske a 14+1 fős felhozatal, maga a játék szórakoztató, el lehet vele lenni, az arcade és a sztori mellett van persze online mód is, meg lehet ruhákat, cicafarkakat vásárolni a meccsek után kapott ingame pénzért. Semmi igazán nagy extra, semmi reform, viszont az alap működik, a lányok aranyosak és/vagy csinosak, a japánmániások pedig élvezhetik a rajzokat. Win-win szituáció, igazán rosszat nehezen tudnék mondani, nem véletlen hát, hogy a PS4-es és switches verzió mellett érkezik a játéktermi is. Ne örülj, nem hozzánk, nekünk marad az otthoni változat.

**Visszatért az SNK, bár ezúttal nem Királyt, hanem csinos Királynőt választottunk, viszont azt kimondottan élveztük.**

### ADATOK

KIADÓ
**NIS America**

FEJLESZTŐ
**SNK**

### ÉRTÉKELÉS

Itt az álomcsapat az SNK felhozatalából: csak csajok! Kicsit túlszexualizált külsővel, erős idomokkal, de ezzel együtt ugye látványos formában kínálva a harcokat.

TALÁLÁS: **73%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Közkedvelt karakterek, Terry modern felfogásban nőiesítve, a megszokott játékmenettel.**

**KONTRA**

**Azért nem túl sok az a 15 karakter, ahogyan a háttereken is lehetett volna még dolgozni, és elsőre fura ez a kivégzős dolog, bár meglehetősen szórakoztató is.**

**70%**

Egyértelműen lejön a képekről is, hogy itt a lányokra esik a reflektor fénye. Vagyis inkább a domborulataikra. Amiket alig takar valami.

# GÖRKORIVAL A VILÁG ELLEN

# HOVER

[ÍRTA CHARLIE] **Kapd fel high-tech szuperszerkód és irány Hover City, hogy a város legmenőbb arcává válj, és felszabadítsd lakóit egy hipermodern görkorcsolyával felszerelve! Készen állsz a hatalmas ugrások, észveszejtő trükkök és féktelen száguldás őrült forgatagára?**

A PC-re tavaly már megjelent, de idén konzolokra is ellátogató Hover ugyan egy kicsit komor, világmegmentős felütéssel indít, de a komolyság legapróbb szikrája is rögtön kialszik bennünk, ahogy belépünk neonfényektől ragyogó, futurisztikus játszóterünkre, és meghalljuk a látványhoz tökéletesen passzoló elektronikus zenéket. A történet szerint 4214-ben járunk, és egy gonosz diktátor tűnik fel az ECP 17 néven is ismert Hover City utcáin, aki teljesen az uralma alá hajtja a lakosságot, elzárva őket a külvilágtól és teljesen betiltva mindenféle szórakozási lehetőséget. Feladatunk, hogy első körben bizonyítsuk rátermettségünket az ellenálló Gamers brigádnak, majd a szervezet tagjaként felszabadítsuk a várost – mindezt egy olyan görkoris szerkóban, ami még Marty McFly légdeszkáját is kenterbe veri.

**Bizonyára sokan vagytok, akik emlékeztek a Jet Set Radióra, nos, a Hover készítői minden bizonnyal nehezen felejtik el.**

Az önfeledt parkour akciózás rögtön előhozza a Jet Set Radio-s emlékeket, a játék pedig egész nyugodtan tekinthető a széria szellemi örökösének. A hatalmas, fényárban úszó várost, a Gamers otthonaként szolgáló, labirintusszerű csatornarendszereket és más helyszíneket – a sztori léptékében ugyan, de – teljesen szabadon bejárhatjuk, miközben akcióhősöket megszégyenítő mutatványokkal ugrálunk háztetőről háztetőre, siklunk végig korlátokon, kapaszkodunk fel űrhajókra, vagy épp szaltózunk át egész épületeket. A trükkökkel nemcsak a fejlődésünkhöz szükséges pontokat zsebelhetjük be, de feltölthetjük velük high-tech ruhánkat is, ami tovább növeli sebességünket és mozgékonyságunkat. Ráadásként a külső mellett akár belső nézetben is pattoghatunk falról falra, amivel teljesen más szemszögből fedezhetjük fel a világot, és új módon időzíthetjük trükkjeinket, ugrásainkat.

A zsúfolt városban sajnos néha elég körülményes a navigálás, így többször is azon kaptam magam, hogy perceken át állok az „Oké, de mégis, hogy a búbánatba jutok fel oda?" kérdést ismételgetve. Ezen sajnos a csupán küldetéseinket és saját helyzetünket jelölő térkép sem sokat segít, de a képernyő alján megjelenő irányjelző, valamint az Obi-Wan Kenobi szellemét idéző, falakon is átütő neonkörvonalak már valamelyest hasznosabb támpontot adnak – csak nem a megközelítésre. Élet- és időmentő funkció a Forza-játékokból is ismert visszapörgetés, amivel gyorsan és könnyedén korrigálhatjuk a félresikerült ugrásokat, és ugyan az időt nem tekerhetjük vissza vele – tehát verseny közben ellenfeleink így is szemrebbenés nélkül megelőzhetnek –, de azért elkerülhetünk néhány szívrohamot, ahogy hősünk épp a 20 percig mászott épületek földszintje felé zuhan.

Szerencsére nem kell egyszemélyes hadseregként szembeszállnunk Hover City elnyomóival, hiszen a számos NPC karakter mellett akár barátainkkal is bevehetjük a várost, és fejest ugorhatunk a kötetlen felfedezés mellett a rengeteg tennivalóba, köztük a neon jelzések begyűjtésébe, a kémrobotok levadászásába, a propaganda plakátok lefestésébe, a chipeket rejtő dobozok felkutatásába, a világot bemutató tárgyak beolvasásába, és még sorolhatnám napestig. A különböző sztori- és mellékküldetésekben emellett többek között másokkal vagy az idővel versenghetünk, de akár egy görkoris labdajátékban is megmutathatjuk, hogy ki a király; szinteket lépve/feladatokat teljesítve pedig a random dobozokból is zsákmányolható chipekre tehetünk szert, amivel tovább fokozhatjuk sebességünket, ugrásunk mértékét és egyéb képességeinket – ezzel pedig növelve esélyeinket a gonosz diktátor elleni „harcban". Jó móka, próbáljátok ki, a Jet Set-rajongók pedig előnyben vannak.

**ADATOK**

KIADÓ
**Plug In Digital**

FEJLESZTŐ
**Midgar Studio, Fusty Game**

**ÉRTÉKELÉS**

Egy iszonyatosan pörgős és hangulatos Jet Set Radio-pótló, ami, még ha nem is tökéletes, és nem hozza ugyanazt a műfajt meghatározó élményt, de garantáltan mosolyt csal majd az arcodra, akár egyedül hódítod meg Hover City utcáit, akár a haverokkal.

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-4130 CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 650 VGA, 2 GB HDD.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Remek képi és zenei összhang, pörgős és élvezetes parkour akció, mindez változatos küldetésekkel és számos tennivalóval.**

**KONTRA**

**Körülményes navigáció, időnként nem tökéletes irányítás, néhány apróbb hiba, plusz szükségtelen és elhanyagolható sztori körítés.**

**75%**

APU ÚJRAHASZNOSÍTOTT ÖKLE VAGYOK

# FIST OF THE NORTH STAR LOST PARADISE

[ÍRTA BRITPOPPER]

**A sónenek ősapjaként is aposztrofálható, és Japánban igazi kultstátuszban álló Fist of the North Star (Hokuto no ken) új epizódja végre megérkezett, hogy a Yakuza-játékok fejlesztőinek gondozásában, már-már groteszk módon véres bunyói közepette rendet tegyen hányavetett konzolos múltja felett.**

Egy posztapokaliptikus világban járunk a XX. század derekán. Az emberiség túl van az atomháborún, a bolygó elsivatagosodott, élet-halál harc dúl minden csepp benzinért és maradék konzervért, a gyengékre pedig csapatokba verődött gazfickók vadásznak. Ebben a vészterhes korszakban próbál túlélni a nemeslelkű Kenshiro, egy halálos harcművészet örököse. Története a szerelme utáni hajszára összpontosít, miközben régi harcos testvérei és ellenségei is próbálják útját állni. Az írók csavartak egy kicsit az eredeti művön, így nem egy az egyben zajlik le újra Ken élettútja, bár bizonyos központi karakterek és helyszínek természetesen feltűnnek. Sok mindent visszaemlékezésekből tárnak elénk, és nagyrészt az ehhez a címhez írt filler szereplők kerülnek előtérbe. A több mint tíz éve Yakuza-szoftvereket szállító stúdió egy biztos alapra húzta rá Ken játszóterét, és vett kölcsön sok mást a bejáratott, háztáji franchise-ból.

### JAPÁN ALVILÁG HELYETT FORRÓ SIVATAG

Adva van egy jókora városban kalandozós, sűrű harcokkal tarkított játékmenet, valamint a fejlesztők hozzácsaptak a formulához egy kis sivatagi autókázást, persze csak korlátolt keretek között. A Yakuza-párhuzam viszont itt még nem áll meg, hisz a szinkronszínészek is zömmel ugyanazok, ezért elég vicces hallgatni például Kenshiro és Yagi beszélgetéseit, akiknek itt a Yakuza két főszereplője adja orgánumát. Aki behatóan ismeri és szereti a Yakuza-szériát, az sok kedvencet ismerhet fel a stábból, akik tökéletesen megállják a helyüket ebben a környezetben is. Sőt, még a minijátékok között is található átfedés, hiszen egy teljes kaszinó lett átemelve a Fist of the North Star világába, ami ugyan kissé helyzetidegen, de az Eden városában bevezetett saját valuta jelenléte talán kiváltja eme fényűzés létjogosultságát, nem beszélve a város saját generátoráról.

Amikben sajnos egyértelműen rendre alulmarad a program, az a grafikai megvalósítás és a Yakuza-játékokra jellemző aprólékosság. Egy világégés utáni lepusztult civilizációban persze nem a részletgazdag városnegyedeket kérem számon, de ettől sokkal jobban is kidolgozhatták volna az épületeket és a környezetet, mert néhány helyszíntől még a PS2-es korszak is elszégyellné magát. Valamivel jobb képet mutat az éjszakai látkép, ami színes neonfényekkel lett megspékelve, illetve a szereplők is javítják a jóindulattal is csak átlagosnak ható összképet, mert ők bizony szépen, az animéhez hűen lettek megrajzolva.

### ODA CSAP, AHOVA KÖLL!

A Fist of the North Star egy sónen, így a kemény bunyók jelenléte a stuff egyik legfontosabb eleme. A gore kedvelőit már a bevezetőben kilóra megveheti ez a fajta túltolt vérengzés, hiszen Kenshiro harctechnikája a testre gyakorolt nyomáspontok megfelelő találatán alapul, így roncsolja, robbantja szét kénye-kedve szerint szerencsétlen áldozatait. Egy pofonegyszerű harcrendszert használ a program a kombózásra: megfelelő nagyságú trauma okozása után az ellenfél teste sokkos állapotba kerül, így ráengedhető egy szaftos kivégző technika, ami felerősíthető némi QTE-vel. Ezek egytől egyig rendkívül erőszakosak, a később feloldható mozdulatsorokról már nem is beszélve. Ken olyan hírhedt mozzanatai

**ADATOK**

KIADÓ
**SEGA**

FEJLESZTŐ
**Ryu ga Gotoku Studio**

MŰFAJ
**akció/kaland**

**INFO**

**MEGJELENÉS**
2018.10.02.

**ÁR**
PlayStation Store-ból 19 490 Forint.

**Ahogy azt a kép is illusztrálja, a Yakuza-széria fejlesztőitől nem idegen a quick time eventek eltúlzott használata.**

## Csapás a múltból

**A Hokuto no ken világának megalkotásához a szerző Buronszon a Mad Max 2-ből merített inspirációt, hősét pedig Jet Lee-ről mintázta. A mangából készült több anime feldolgozás is – a leghíresebb 1984-től egészen 1987-ig futott –, illetve egy rémes amerikai film. Annak ellenére, hogy Kenshiro a mai napig a köztudatban van, és nagyon sok rajongóval büszkélkedhet világszerte, a manga angol nyelvű lokalizációja többszöri próbálkozásra is elbukott. Eme '80-as évekbeli, idehaza kevésbé ismert alkotás több sónent is inspirált, számtalan utalás és paródia született belőle, például a Naruto szereplői között is vannak Kenshiro technikáját utánzó jutsu használók.**

csalhatóak elő, mint a százöklös sorozás az „ATATATATA!" kiáltással, vagy a két ujjal elkapott és a delikvens kobakjába visszarepíthető nyílvesszőhárítás. Szinte minden ellenféltípusra van egy dedikált counter, továbbá egy jól beütemezhető azonnali kivégzés, minek után a szerencsétlenek egyedi halálhörgéseket hallatnak.

A látványos, könnyedén elsajátítható küzdelmekből tehát nem lesz hiány, hiszen mind a városba, mind pedig a sivatagba autózva instant csépelhető őrjáratokba lehet botlani. Hősünk továbbá speciális kihívásokban vehet részt a helyi arénában a párbajokon vagy csoportos meccseken, fejvadászként pedig körözési plakátokon látható erőszaktevőket csíphet nyakon a busás jutalom fejében. A szavatosságra szerencsére nem lehet panasz, mert a felsoroltak mellett rengeteg ötletes melléktevékenység várja a játékost. Az olyan alapvető dolgokon túl, mint a piacon barterezés, vagy az éttermek látogatása, még helyet kapott több érdekes programlehetőség is. Az orvosi klinikán fehér köpenyt húzva egy ritmusjáték keretein belül vidám zenékre gyógyíthatjuk az embereket, és gyomlálhatjuk ki a gyanús alakokat. Egy bárba betérve mixernek állva keverhetjük kontrollergyilkos minijátékokban a finom koktélokat, és ápolhatjuk a lakosok lelkét jó kocsmároshoz hűen. A legnagyobb falat pedig az éjszakai életben virágzó Nightclub menedzselése lesz, ami szintén ismerős lehet a Yakuza Zero és Kiwami epizódokból. Ken puccos öltönyében toborozhatja és dolgoztathatja a vállalkozó kedvű lányokat, kiknek nagy részét bizonyos melléktörténetekből ismerhetjük meg – ezeknek hála közel száz küldetés áll rendelkezésünkre, amiket szépen adagolnak a fősztori mellett. Nemes lelkű harcművészünk a felsoroltakat a lehető legnagyobb komolysággal végzi, és becsülettel helyt is áll. Persze, ahogy az eredeti műben, úgy itt is elcsattan pár tucat pofon, mert ahogy a Yakuzákból már megszokhattuk: hiába a szeretet és önzetlenség, végül mindenre az erőszak a legjobb megoldás.

***Technikailag nem ér fel a stúdió korábbi játékaihoz, de a Fist of the North Star olyan szórakoztató, mint a Yakuza.***

### WELCOME TO THIS CRAZY TIME

A tőzsgyökeres Hokuto no ken-rajongók nem lesznek maradéktalanul elégedettek, hiszen egyes fontos karakterek mellőzése vagy karakteridegen cselekvéseik kettétörhetik az illúziót. Ezt a keserű pirulát nekem is sokáig kellett szopogatnom, hogy lassacskán íztelenné, majd pedig idővel prémium minőségű, finom cukorkává váljon. Mert bizony, ahogy akármelyik Yakuzára, úgy a Lost Paradise-ra is rendesen rá lehet kattanni, szempillantás alatt eltelik harminc óra, és azt veszi észre az ember, hogy régi SEGA kabineteket keresgél a sivatagban, magnókazettán hallgatja a Super Monkey Ball és a Binary Domain dallamait vezetés közben, és vadul gyűjti az alapanyagokat, mert a harcokban előnyt kovácsoló talizmánokat csak így tudja fejleszteni. Közben azért a klubbot is kéne menedzselni, de még azt az időre menő kincset is be kéne húzni a pusztában, nem beszélve az olyan újonnan felfedezett dolgokról, mint a méteres rozsdás acéldarabbal történő baseball, ahol a labdát a felénk száguldó motoros punkok képviselik. Hét konzolgeneráció alatt nem sikerült méltó adaptációt szállítani a Fist of the North Starból, de időről időre megpróbálták lehúzni a rajongókat egy-egy gyenge alkotással (lásd: PS3-as musou játékok), most pedig a PS4-es Lost Paradise végre feledteti az elmúlt évtizedek csalódásait.

A maximális élvezhetőség ugyan kompromisszumhoz kötött, de ahogy a Ready Player One filmnél is, ha a néző el tudott vonatkoztatni a könyvben leírtaktól, akkor teljesen jól szórakozhatott. Pont így Ken sztorija is csak egy erős vázként képviselteti magát, olyan, mint egy színdarab, amit a rendező a saját ízlése szerint alakított át: nem jobb vagy rosszabb, hanem más, de legbelül tartalmazza az eredeti mű minden esszenciáját. A potenciál ott van benne, és a folytatásra is készen állhat, hiszen ebben a világban bőven maradt még tartalom (fel nem használt karakterek, Ken későbbi évei). Addig is a Göncöl ökle egészen biztosan feltűnik a jövőre érkező, nagyszabású Jump Force videojátékban, hogy összecsapjon további sónen sztárokkal.

## ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

A Fist of the North Star: Lost Paradise minden hibája és hiányossága ellenére egy tartalmas, élvezhető alkotás lett, kegyetlenül brutális harcokkal és temérdek játékidővel, amit árnyal ugyan a sokszor borzalmasan gyenge grafikai megvalósítás, de a remek zene és szinkron helyrebillenti a mérleg nyelvét.

| | |
|---|---|
| TÁLALÁS: | 59% |
| TARTALOM: | 82% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 79% |

**PRO**

**Bőséges tartalom, élvezetes harcrendszer, remek szinkron és zenei felhozatal.**

**KONTRA**

**A látvány néhol igen fapados, a megkavart történet a rajongókban hiányérzetet kelthet.**

**75%**

**A minijátékok különösen őszinték, főhősünk a bárpultban állva a vendégek arcába vágja, hogy „Már amúgy is részeg vagy!".**

# Layton: Curious Village in HD

[ÍRTA CHOCHO] **A kézi konzolos mobilportok legújabb ékkövét mintha csak a videojátékok istene is mobilplatformra teremtette volna. Layton professzor jön, lát, győz, és ha már erre jár, megold pár furcsa ügyet is.**

**Kiadó:** Level-5 ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://professorlayton.nintendo.com/ ■ **Megjelenés:** 2018.09.25. ■ **Ár:** 3490 Ft

A Professor Layton and the Curious Village nem új játék, hanem a Nintendo DS egy tízéves klasszikusa, egyben a Layton-sorozat első darabja, mely széria nem egy alkalommal szerepelt a világ játékmagazinjainak és díjkiosztóinak év végi, a legjobbakat összesítő válogatásaiban. A japán Level-5 által kiötölt formula abban az időben még újnak számított, tulajdonképpen a puzzle-gyűjtemények és a hidden object-játékok legjobb tulajdonságait vegyítette a klasszikus kalandjátékok megoldásaival, ideértve a rajzfilmszerű, gyerekbarát animéket idéző vizualitást is.

Abban az időben a Nintendo DS volt a kézi játékhardverek sztárja, az első iPhone pedig még új kütyünek számított, az okostelefonok forradalma a kanyarban sem volt. Az azóta eltelt évtizedben a DS ugyan velünk maradt, elsősorban viszont Japánban hódít, errefelé boldog-boldogtalan a mobilját nyomkodja, ezen kütyük pedig alaposan rávernek a Nintendo tízéves hardverére. Még szerencse, hogy a Level-5 észnél van, és kapcsolt: eztán már iOS-en és Androidon is megoldhatjuk St. Mystere falvának megannyi rejtélyét.

A sztori a címben jelölt Layton professzor és asszisztense, Luke körül forog, akik egy átalakított Renault Kacsával autózzák körbe a települést, beszélgetnek a lakosokkal, és próbálják felderíteni a megannyi történetszálat, amikről többet nem is mondanék, mert minden apró spoiler rombolná a játék nyújtotta élményt. Az élményt, ami nehezen önthető szavakba, mert annyira pazar: mind a logikai feladványok, mind a prof szócsatái kiválóak, változatosak, sziporkázók – és bár a fő történet kb. 20 óra alatt felgöngyölíthető, a több mint 120 feladványból ilyenkor még mindig marad egy halom opcionális darab, amik nyilván cseszettül nehezek, épp ezért vesznek rá, hogy újra és újra próbálkozz.

Ehhez vegyük hozzá a valóban csodás zenét és grafikát, mely utóbbi ráadásul HD-ben feszít: a Level-5 minden apró képernyőt újrarajzolt, az eredmény pedig valóban szemet gyönyörködtető – az irányítás meg ugye a DS-es gyökerek miatt alapból stylusra lett kitalálva, szóval az ujjunkkal is boldogulhatunk. Mindezt a gyönyört négyezer forint alatt kínálják, ami tekintve, hogy a DS-es kiadás anno teljes áron ment, szinte lopás – egyebet nem is mondok, irány a Google Play!

**95%**

# Cube Escape: Paradox

[ÍRTA CHOCHO] **Egyedül ébredni egy rejtélyes szobában, aminek zárva az ajtaja – sokak rémálma lenne ez, de nem a miénk, akik sorban állunk a pofonért, és még fizetünk is egy jó kis puzzle-játékért.**

**Kiadó:** Rusty Lake ■ **Platform:** Android, iOS, Steam ■ **Link:** http://www.rustylake.com/room-escape-games/cube-escape-paradox.html ■ **Megjelenés:** 2018.09.20. ■ **Ár:** az első fejezet ingyenes, a második 799 Ft

A Cube Escape (és az azzal közös univerzumot alkotó Rusty Lake saga) egy viszonylag régóta futó logikai játéksorozat, ami ráadásul nemcsak mobilon, hanem PC-n is fellelhető – mi több, a Paradox is elérhető Steamen. Ennek ellenére persze most is az okostelefon a legjobb szobafeltörő eszköz, hiszen a markunkban tartott készüléket mintha csak a point and click kalandjátékokhoz tervezték volna: érintéssel zoomolhatunk rá a különböző tárgyakra, a feladványokat szintén kézzel vezérelhetjük, és persze ide-oda járkálhatunk a rejtélyes, zárt szobában, ahonnét kijutni valódi kihívás.

A Cube Escape: Paradox története ráadásul egy olyan kirakós apró darabjaiból áll össze, amiket nem elég összerakni, értelmezni is tudni kell, a teljes kép pedig csak a 2015 óta futó széria többi epizódjának ismeretében áll össze – oké, nekem így sem, de még jönnek új részek, a készítők pedig láthatóan nem akarnak kifogyni a rejtélyekből.

Márpedig rejtélyből és feladványból van dögivel, a Paradox a Cube Escape-sorozat eddigi leghosszabb darabja, egyben az első olyan játék a szériában, ami nem teljesen ingyenes. A főmenüből indítható két fejezet közül csak az első érhető el fizetés nélkül, a másodikért ki kell csengetni 799 forintot – szerintem megéri, az üzletmodell pedig roppantmód dicséretes, hiszen akit az első fejezet sem nyűgöz le, az a másodikkal sem akar majd játszani, míg akinek bejön a sok puzzle, az szívesen költ az elsőnél is összetettebb és érdekesebb fejezetre. Mindehhez remek tálalás társul, így tényleg csak ajánlani tudom a letöltést, noha a sztori értelmezése, pontosabban annak nehézségei egyeseknél kiverhetik a biztosítékot.

**80%**

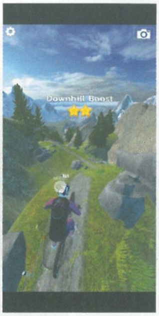
# Bike Unchained 2

[ÍRTA CHOCHO] **Biciklis játékokkal nem lehet Dunát rekeszteni, pedig van lehetőség a műfajban, épp csak ki kell aknázni – valahogy úgy, ahogy a Red Bull tette a Bike Unchained 2-vel.**

**Kiadó:** Red Bull ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://www.redbull.com/ ■ **Megjelenés:** 2018.09.05. ■ **Ár:** ingyenes

A Red Bull nem új szereplő az ingyenes játékok világában. Többek között az Air Race-t is feldolgozták, méghozzá nem is rosszul, két éve pedig már a downhillesek sincsenek biztonságban a bikáktól kezdve a görög istennőkön át mindenkire szárnyakat aggató energiaital-gyártótól. A 2016-os Bike Unchained úgy vált klasszikus mobiljátékká, hogy a freemium modellre épülő programok összes jellemzőjét magán hordozta, épp csak látványos, élvezetes és ingyenes formában is kibontható program volt, így akkor is érdemes volt letölteni, ha az ember egyébként hidegrázást kap a free-to-play appoktól. És hogy mire a múltidő, mikor a játék még mindig elérhető? Nos, megjelent a minden szinten többet nyújtó Bike Unchanied 2, így innentől kezdve az első résszel nincs sok értelme foglalkozni.

Elsőre persze sokkoló lehet, hogy a korábban fektetett képernyőhöz optimalizált bicajozás ezúttal álló mobillal működik, illetve, hogy a Trailstől kölcsönzött, oldalas kameranézetet nézdahátam-szerű third personre cserélték a Red Bullnál, de elég a tréningen végigszaladni ahhoz, hogy belássuk: a fejlesztők jó lóra tettek az újdonságokkal. Egyrészt jobban belátni a pályát, mint az első részben, másrészt a legtöbb felhasználó állítva nézi a mobilját, és amint kap egy értesítést, hajlamos szüneteltetni a játékot, amibe így a készülék forgatása nélkül is bármikor vissza lehet térni.




És miért ne akarnánk egyből folytatni a downhillezést, ha egyszer baromi kényelmes az egész: egyetlen ujjunkkal vezérelhetjük a magaslati pályákon legördülő biciklist, és annak függvényében gyorsíthatunk, lassíthatunk vagy mutathatunk be trükköket, hogy milyen gyorsan és/vagy hosszan nyomkodjuk, engedjük el vagy épp tartjuk nyomás alatt a kijelzőt.

A játék célja egyébként annyi, hogy a többi versenyzőt magunk mögött hagyva, a lehető legtöbb pontot gyűjtve teljesítsük a szakaszt, ezzel pedig újabb biciklialkatrészeket, híres mentorokat és további versenyeket oldjunk fel. Igazán semmi különös, még a mikrotranzakciók is a szokványosak, mivel azonban a játék ezek nélkül is sokáig élvezhető marad, illetőleg maga a kerekezés is jól működik, ezért nemcsak, hogy jól szórakozunk a Bike Unchained 2-vel, de még a freemiumos szerencsétlenkedést (lootboxok, várakozás) is hajlamosak vagyunk elnézni neki. Szép volt, Red Bull, még több ilyet!

**80%**

# Hazai termés

## A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

# Tapasztalat nélkül a mélyvízbe

[ÍRTA **ASTRODAVE**]

**A jelenleg egy nagy internetes portál tech-rovatában közreműködő Hanula Zsolt (Hancu) cikkíróként, főszerkesztőként is dolgozott, és több itthoni stúdiónál megfordult – többek között arról mesélt, miért is nem készült el máig az Imperium Galactica harmadik része.**

Előző hónapban első alanyunk a 2017-ig a PC Guru szerkesztőjeként tevékenykedő Chris volt, ám a magazin régebbi munkatársai között is találni olyat, aki aktívan kivette a részét a hazai játékfejlesztési munkálatokból. Ha azt mondjuk, hogy Imperium Galactica, arra esélyesen mindenki felkapja a fejét, ahogy Hancu neve sem ismeretlen a régi motorosok számára.

**Jómagam egy már nagyon-nagyon régen megszűnt magazin, a CoV (Commodore Világ) 15., 1991 áprilisában megjelent számának levelezési rovatában találkoztam először a neveddel, ahol a csípős stílusáról elhíresült rovatvezetővel osztottad meg gondolataidat a világról és a lapról, valamint küldözgettél nekik játékismertető cikkeket.**

Akkoriban ez óriási divat volt, a szerkesztők találták ki, hogy lehet játékleírásokat, útmutatókat küldeni nekik, amikből aztán irdatlan mennyiség érkezett hozzájuk. Nagyon sok ilyen emberből lett idővel állandó, külsős szerző a lap későbbi éveiben.

Én akkortájt középiskolás voltam, ami a Commodore 64-es időszak fénykora volt, és hatalmas dicsőségnek számított, ha valakinek a kis ismertetője megjelent a lapban. Már nem emlékszem pontosan, mit is küldtem be elsőnek, talán Tihor Miklós valamelyik szöveges kalandjátékáról írtam. Ekkor 14-15 éves lehettem.

**Honnan jött a C64 iránti érdeklődés?**

Az Amiga roppant mód drága volt annak idején, a ZX Spectrum pedig már kissé elavult, és amúgy is minden haveromnak Commodore 64-e volt, így értelemszerű volt, hogy nekem is azt kell vennem.

**Később aztán PC-re váltottál?**

A kollégiumban az egymás mellett lévő szobák tagjai egy társaságot alkottak, óriási Doom-partik zajlottak, az új kalandjátékokat és RPG-ket pedig „váltott műszakban" játszottuk – akinek éppen ideje volt, az leült elé, miközben a másiknak mondjuk órája volt. Diploma után a ZED magazinnál voltam másfél éven át, eleinte főszerkesztő-helyettesként (1998-tól), majd később főszerkesztőként, ezt követően pedig 2000-ben az 576 Kbyte-nak írtam.

**Ezután helyezkedtél el a Philos Laboratories-nál.**

Igen, kapóra jött, hogy hívtak a céghez, mert ekkoriban kaptak komolyabb anyagi támogatást, és nagyon sok embert felvettek. Izgalmas (mai szóval élve) startupnak tűnt. A 2000-ben megjelent Theocracyről, ami az első anyaguk volt, még én írtam a tesztet az 576-nak. A játék kapcsán amúgy hatalmas sajtótájékoztatót tartottak (angolul), ahová külföldi újságírókat is meghívtak, és itt jelentették be először a következő nagyobb tervüket is, a börtönből szökős művet.

Ezt megelőzően még napvilágot látott 2001-ben a Tim7 nevű oktatójáték, ami alsó tagozatos általános iskolásoknak segített a matematikában, például kétjegyű számokat összeadni egyszerű kalandjátékos környezetben. Emlékeim szerint 8 CD-ből állt és nyolc tematikát ölelt fel. Ez a program nem igazán illett a cég profiljába, de anyagilag jövedelmező volt.

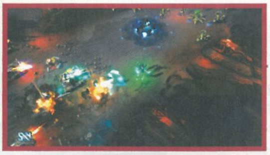
**A bevétel pedig jól jött a Rebels: Prison Escape-hez, ami eredetileg az Escape from Alcatraz nevet viselte.**

Jómagam a játék indulásakor dizájnerként kerültem a stúdióhoz. Ebben ugyan nem volt sok tapasztalatom, de valójában ehhez szerintem ma sem értenek igazán sokan, mert nem nagyon oktatják itthon; általában azért kapja valaki ezt a feladatkört, mert korábban, mondjuk, csinált egy igényesebb modot, én pedig játszottam egy csomó játékkal, ezért tudom, hogy mitől lesznek jók.

# MEGKERESTÜK A MAGYAR MOBA, A SUPERNOVA MÖGÖTT ÁLLÓ PRIMAL GAME STUDIÓT

**„A csapat hat éve alakult, budapesti irodánkban mostanra 50-en vagyunk, és évek óta dolgozunk a League of Legendset készítő Riot Gamesnek. Sajnos részleteket nem mondhatunk erről a munkáról, és arról sem, hogy a végeredmény mikor láthat napvilágot. Dolgozunk még saját játékok koncepcióin és prototípusain, de hosszú idő lehet, mire ezekről bármit publikálhatunk.**

**A Supernovával kapcsolatban mostanra tudtuk lezárni a Bandai Namcóval meglévő kiadói együttműködést, amiről a játékosok néhány hete hírlevélben értesültek. Folyamatban zajlik a játék jövőjével kapcsolatos döntések meghozatala, és amíg ezek nem zárulnak le, addig semmit nem tudunk mondani a projektről. Mivel ezek kiadói és más partneri együttműködésektől függnek, így nem tudjuk megjósolni, hogy mindez mennyi időt vehet igénybe."**



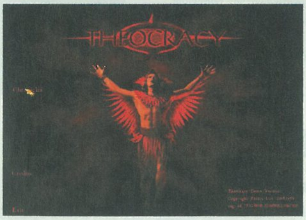
A csapat leginkább a Theocracyval szerzett tapasztalatokra támaszkodott, csakhogy amíg azt kb. nyolcan készítették egy lakótelepi albérletben, addig időközben a cég bivalyerős gépparkkal, modern motion capture-berendezéssel, plusz üzleti tervekkel bővült. Első lépésként dizájndokumentumra volt szükség, ami leírja, miről is fog szólni a játék, és ezzel el lehet kezdeni komolyabb kiadót keresni. Mindeközben a létszám folyamatosan bővült, közel 100-an voltak már a budai irodában, de utólag nézve komoly problémát jelentett, hogy a játékkészítéshez igazából nem nagyon értett senki. A cég szerette volna kifelé azt mutatni, hogy erős és stabil háttérrel rendelkezik, azt azonban nem tudták, voltaképpen mennyi emberre is volna szükség a projekthez.

**Ez azért jórészt meg is látszódott a kiadott anyagon. Tele volt buggal, a játékmenete kimondottan unalmas lett, és ezért aztán nem is különösebben szerették.**

Az egész legalább háromszor ki lett dobva a fejlesztés közben. Alapvetően nem lett volna rossz a koncepció, egy táborból kellett megszökni, kikerülve az őrök látóterét, mindezt erős kalandjáték-ízzel: tárgyak használata, beszélgetés más szereplőkkel, egyszerre több hős irányítása stb. Jó ötlet volt, hogy figyelni kellett a napirendre, tehát meg kellett jelenni időben, és utána volt, mondjuk, egy óra szabadidőd. Mindez papíron jól hangzik, de játékosként egy börtön ritmusát követni nem túlzottan izgalmas. Sikerült ugyan szerződést kötni rá, ám látszott, hogy egy ekkora céget már nem lehet ilyen hasraütésszerűen vezetni, a határidőket rendre lekéstük, ráadásul a különböző részlegek között is félreértések voltak. Volt például egy mocsárban játszódó pálya, ahol a programozók bizonyos számú poligont tudtak megmozgatni az engine-nel, a grafikusok pedig ezt a számot a fák gyökerének modellezésére fecsérelték el – persze teljesen fölöslegesen.

**Mindez végül a stúdió 2004-es bezárásához vezetett.**

Még a bezárás előtt eljöttem a cégtől, és megkerestem egy ismerősön keresztül a Digital




Realityt, ahol kellett az ember a Platoon készítéséhez. Ugyan az Imperium Galactica II: Alliances egy elismert anyag volt, és terveztek hozzá folytatást is, de a Star Wars előzménytrilógia miatt a sci-fi vonal megtorpant, mindenki csak X-szárnyúakat volt hajlandó látni.

Eközben a Philos még úgy-ahogy létezett, és megvették az Imperium Galactica III jogait a kiadó Infogramestől úgy, hogy a Digital Reality nem is tudott erről, az emberek csak a hivatalos sajtótájékoztatón értesültek róla – a DR ezért végül új brandet volt kénytelen gyártani, ez lett a Haegemonia. A Philos ezzel párhuzamosan nem tudta tartani a beígért határidőket. Kifutottak az anyagi tőkéből, és lejárt a joguk az IG III készítéséhez, így be is szüntették a tevékenységüket, ezért a megmaradt csapat elvitte magával a kódot, grafikát, mindent az újonnan induló Mithis Entertainmenthez, hogy ott 2004-ben (a korábbi tagokkal való pereskedést követően) megjelenjen a Nexus: The Jupiter Incident.

A Platoonhoz amúgy fotók alapján modelleztem pályákat, szkripteket írtam, hogy hogyan viselkedjenek az objektumok, és néhány szintet csináltam még az Afrika Korps vs. Desert Ratshez is. A pályák egyébként annyira élethűek lettek, hogy amikor később Vietnámban jártam, az egyik falut fel is ismertem, hogy „hoppá, én ezt már megépítettem a játékban". Hátborzongató érzés volt.

**Ezután dolgoztál még másik csapatnál?**

Nem, ekkor mentem el a Guruhoz játékrovat-szerkesztőnek, ahol 2007-ig voltam.

**Szerinted miért van az, hogy a régi nagy hazai cégek pár év után bezártak, és ma már csak egy maroknyi stúdió létezik?**

Nagyon sokan, akik jól értenek a fejlesztéshez, kódoláshoz, grafikához, azok inkább külföldön próbálnak szerencsét – például az egyik volt DR-es programozóval pár éve az E3-on futottam össze, ő akkor már a Blizzardnál dolgozott a Diablo 3 kapcsán. A '90-es, 2000-es években a csapatok vezetőinek inkább ambíciójuk volt, mint komolyabb gamer hátterük vagy cégvezetői tapasztalatuk. Szerintem egyszerűen csak pechük volt.

**Melyik véleményed szerint a valaha volt legnagyobb hatású játék?**

A World of Warcraft, ami megismertette a többszemélyes élményeket a szélesebb közönséggel, elfogadottá tette a játékokat az emberek részéről (csináltunk fansite-ot is Frostshock néven). Most is ezzel és a Hearthstone-nal játszom. Sajnos most már kevesebb az időm, mint egyetemista koromban, vagy akkor, amikor a Gurunál voltam, és mindent ki tudtam próbálni.

***Köszönjük az interjút!***

# RADAR ALATT

## Indie hírek, bemutatók és tesztek

**[ÍRTA POZANDR] Mivel Böjti főszerkesztő lett, a Radar alatt rovatra már nem maradt ideje, így azt én vettem át tőle. A struktúra egy picit változott, tíz játék helyett ezentúl csak hatot állítunk reflektorfénybe, de nem kell aggódnotok, elvégre ezután is azokat a legérdekesebb független játékokat mutatjuk be, amelyek érdemesek lehetnek a figyelmetekre és az időtökre. Az elmúlt egy hónapban akváriumot építettünk, elmerültünk a gyermekkor rémálmainak világában, kalandoztunk egy fiatal lánnyal, és ez csak az aktuális havi kínálat fele. Fogadjátok sok szeretettel az ajánlót, ha pedig valamelyik a leírás alapján megtetszene nektek is, ne habozzatok kipróbálni!**

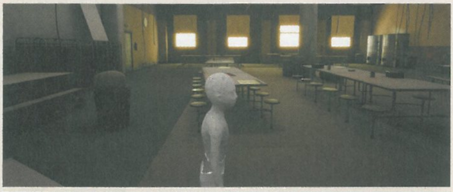
## The Inner Friend

**FEJLESZTŐ: PLAYMIND - MEGJELENÉS: 2018.09.06. - ÁR: 12,49 EURÓ (KB. 4000 FT)**

A 2002-ben alapított Playmind eddig főleg AR, VR, mobil és konzoljátékokra fókuszált, de nem fejlesztett saját szellemi terméket. Azonban a The Inner Friend című játékukkal ez a helyzet megváltozott, bár csak némi csúszást követően, hiszen a megjelenést eredetileg 2018 elejére ígérte a stúdió. Hogy mi ez? Egy pszichológiai horrorjáték, ami a gyermekkori félelmeinket próbálja megragadni, több-kevesebb sikerrel.

Gyerekkori félelme márpedig mindenkinek van/volt, a magam részéről én rendszeresen arról álmodtam, hogy lezuhanok egy magas helyről. A The Inner Friend is ezzel indít: egy felnőtt férfi alszik az ágyán, a tudatalattija pedig elkezd emlékezni. Fiatal, több részre szakadt entitásként indul el a hálószobájából, hogy álmai mélyére érve összeszedje gyerekkorának meghatározó használati tárgyait. Innen indul a történet, amit a független produkció egyetlen szó nélkül próbál elmesélni: először egy iskolában kell megszabadítanunk gyerekeket, majd egy múzeumban kell lopakodnunk, nem sokkal később pedig egy ollóval üldöző, kék golyókkal megtűzdelt fodrász elől kell menekülnünk... Zavaros? Első végigjátszásra az! A Playmind alkotása egyértelműen a képzeletre épít, arra, hogy mi magunk rakjuk össze az egyes részleteket. A programban vannak puzzle elemek, néha perceken keresztül csak futni kell, az irányítása végtelenül egyszerű, mindösszesen a WASD billentyűkre és az egér bal gombjára van szükségünk, meghalni pedig nem lehet, hiszen az Inner Friend állandóan ment. A vizuális dizájnt azonban mindenképpen nagy-nagy dicséret illeti: ez a játék legerősebb pontja. A helyszínek egyszerűen lenyűgözők, tényleg rémálomszerűek, ahonnan mindig visszatérünk a szobánkba, a központi hubba. A Playmind alkotása nem kínál hosszú játékidőt, gyakorlottabbak két óra alatt végig is játszhatják, egy második menetre pedig nem érdemes benevezni, mert semmi újat nem nyújt.

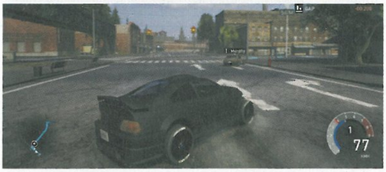
**68%**



## Super Street: The Game

**FEJLESZTŐ: REBEL GAMES, TEAM6 GAMES STUDIOS - MEGJELENÉS: 2018.09.11. - ÁR: 50 EURÓ (KB. 16 200 FT)**

Amikor versenyjátékról beszélünk, akkor olyan stúdiók alkotásai jutnak az eszünkbe, mint a Turn 10 Studios, a Playground Games, a Polyphony Digital, a Codemasters vagy éppen a Slightly Mad Studios. Most egy független csapat döntött úgy, hogy megpróbálja megszorongatni a nagyokat a Super Street: The Game című arcade-jellegű programmal. A nagy kérdés az, hogy sikerülhet-e ezt a cél elérni, illetve megéri-e kifizetni a magas árat?



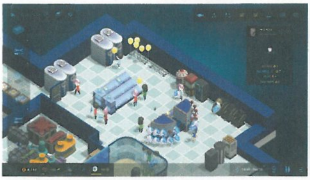
A Rebel Games a 2001-ben, Assenben (Hollandia) alapított Team6 Games Studios egyik divíziója, a Super Street: The Game pedig a csapat első produkciója. A marketing szerint a cím a Super Street TM hivatalos játékaként funkcionál, ennél fogva pedig az első versenyt nem egy csillivilli autóval fogjuk megnyerni, hanem egy lepukkant, rozsdás verdával. Igen, ebben a programban nekünk kell megépítenünk a legjobb autót: rengeteg alkatrészből válogathatunk, szinte minden egyes elemet kicserélhetünk a pedáloktól kezdve a felniken keresztül egészen a csomagtartó belsejéig. Van gyors verseny, online küzdelem a legjobb pozícióért és persze karrier: utóbbi a szokásos versenytípusokat (kör, kieséses, idő elleni stb.) tartalmazza. A győzelmek pénzt és reputáció-pontokat adnak, így nyílnak meg az újabb és újabb megmérettetések. Az Unreal Engine-nel készült helyszínek remekül mutatnak, van városi, indusztriális és természeti helyszín, nappali és éjszakai verseny, ami mind szép és jó, azonban a fizika nem éppen a legjobb. Az autók darabokra szedhetők, teljesen leamortizálhatók, de nagyon sokszor még óvatos vezetés mellett is könnyedén kisodródnak/kipörögnek, a kézifék nem elég hatásos, szóval messze nem tökéletes a játék. Persze egy arcade programtól nem szabad valós szimulációt elvárni, de ennél azért többre lenne szükség. Az ötven eurós árat egy picit soknak érezzük, egy leárazás esetén azonban rögtön ajánlott játékká válik. Ja, egy fontos kérdés a fejlesztőkhöz: hogyan felejthették el azt, hogy egy pilótát ültessenek a vezetőülésbe?

**62%**

# Megaquarium

**FEJLESZTŐ: TWICE CIRCLED- MEGJELENÉS: 2018.09.13. - ÁR: 21 EURÓ (KB. 6800 FT)**

A tengerparttal rendelkező országok kötelező látványosságai közé tartoznak a tengeri életet, a tenger élővilágát bemutató akváriumok. És bár ezeket a legtöbbünknek esélye sincs megtekinteni, most a Twice Circlednek köszönhetően sajátot építhetünk, hogy lenyűgözzük a vendégeket – és persze azért, hogy kifizessék a belépőjegy borsos összegét. Hiába, egy akvárium fenntartása sosem volt olcsó mulatság.



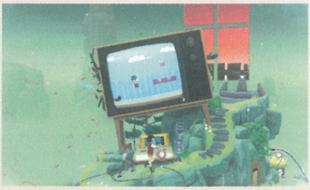
A tycoon játékok nagyon régóta hódítanak. Az elmúlt évtizedekben építhettünk vidámparkot (pl. Rollercoaster Tycoon), kórházat (Theme Hospital), létrehozhattunk közlekedési vállalatot (Transport Tycoon), igazgathattunk hatalmas iparvállalatot (Industry Giant), sőt még gyógyszergyárat (Big Pharma) is. A Megaquarium tökéletesen beleillik az előbb említett játékok sorába: itt is egy virágzó cég létrehozása a feladatunk, avagy a látogatók szórakoztatása, az alkalmazottak felvétele és persze az egész hely menedzselése.
A Megaquarium elején még csak egy kis üzletünk van: a Twice Circled játékának oktatómódja tökéletesen végigvezet a legfontosabb teendőkön. Elmagyarázza, hogyan lehet a tankokat elhelyezni, azokba különböző halfajtákat és díszítőelemeket telepíteni, a halakat etetni és így tovább. A feladatok teljesítésével természetesen újabb és újabb lehetőségek nyílnak meg, újabb és újabb elemeket kapunk, amikkel bővíthetjük-szépíthetjük birodalmunkat. A Megaquarium már az első órában képes elnyerni a játékos tetszését: aranyos, stilizált grafikája remekül passzol a témához, a felhasználói felület könnyen átlátható és nagyon jól kezelhető.
A sikert persze tanulás előzi meg, de a kezdeti nehézségeken túljutva örömmel tapasztalhatjuk, hogy egyre több látogató érkezik azért akváriumunkba, hogy elköltsék a pénzüket. Mi pedig boldogan számolgathatjuk a zöldhasúakat, és elégedetten nyugtázhatjuk, hogy a tycoon játékok sora egy újabb kellemes szórakozást nyújtó darabbal gazdagodott.

**80%**

# The Gardens Between

**FEJLESZTŐ: THE VOXEL AGENTS - MEGJELENÉS: 2018.09.20. - ÁR: 17 EURÓ (KB. 5500 FT)**

Az indie-k már sokszor bebizonyították, hogy a nagy stúdiókkal szemben képesek egy egyszerű ötletből teljesen egyedi programot alkotni. A The Voxel Agents nevet viselő stúdió egy 10 fős ausztrál csapat, amely eddig csak mobiljátékokat fejlesztett, azonban a The Gardens Between című alkotással rögtön bekerült a legjobb indie fejlesztők elit klubjába. Hogy miért? Azért, mert több mint egy tucat jelölést/díjat kapott, méghozzá még jóval a The Gardens Between hivatalos premierje előtt.



Ezeket a hangzatos elismeréseket pedig a fejlesztőcsapat minden szempontból meg is érdemli. A játék egy puzzle program, amiben az idő manipulálásával kell megoldani azokat a feladatokat, amik a játékos elé kerülnek. A The Voxel Agents alkotásában összesen két szereplő van, méghozzá egy fiatal fiú és egy fiatal lány, és az ő barátságuknak a történetét meséli el a játék, egyetlen szöveges vagy éppen hangos beszélgetés nélkül. Az irányítás pofonegyszerű, mindössze pár gombra van szükségünk: a cél az, hogy szigetről szigetre vándorolva megkaparintsuk a fénygömböket, utána pedig elhelyezzük azokat a legmagasabb pontokon. Ez azonban, ahogyan ez lenni szokott, nem mindig egyszerű, nem minden esetben adja magát. A fiatalok mindegyike csak meghatározott dolgokat tud elvégezni, logikus gondolkodással azonban túl lehet jutni az egyre nagyobb kihívást nyújtó feladatokon. A játék vizuális stílusa egyértelműen lenyűgöző, nem hiába kapta a program a sok jelölést/díjat.

Az egészből árad a nyolcvanas-kilencvenes évek hangulata: díszítőelemként vagy a feladatok részeként videókazetták, jengák, felfújható gumimedencék, hűtőládák, retró konzolok kontrollerei kaptak helyet a játékban. Ez a független produkció mindenkinek ajánlható, fiatalnak és idősebbnek egyaránt. Mindazoknak, akik fel akarják idézni azt, hogy mit jelent számukra egy igaz barát. A The Gardens Between viszonylag rövid, de velős élményt nyújt, ráadásul egy hosszú, kimerítő nap után még nyugtató hatása is lehet, hála a kimondottan remek, meditatív zenének.

**83%**

# Indie csemege

## Resequenced

PRÓBAKÖR

**FEJLESZTŐ: BASED ON THE PLAY**
**MEGJELENÉS: 2018.08.30.**
**ÁR: 6,6 EURÓ (KB. 2100 FORINT)**

A Resequenced egy, a közeljövőben játszódó program, főszereplője egy fiatal lány, Lux, akinek eltűntek a szülei.
A lényeg hamar kiderül, hogy egy titkos szervezet tagjai voltak. A feladat adott: az ügynökséghez csatlakozva meg kell találni őket. Sci-fi/FPS/RPG elemekkel tűzdelt játék ez, azonban a technikai megvalósítás nem a legjobb: olyan, mintha egy két generációval ezelőtti program futna a monitorunkon. Az ellenfelek buták, a pályák nagyok és üresek, a harcok nem túl izgalmasak, a hangok lehetnének jobbak, mégis van benne valami, ami miatt lehet élvezni az akciót/kalandot. Early Access címről van szó, nagy eséllyel javulni fog, alacsony ára pedig nem jelent nagy kockázatot: ha nem tetszik, időn belül még vissza is kérhetitek.

## Ninjin: Clash of Carrots

**FEJLESZTŐ: POCKET TRAP**
**MEGJELENÉS: 2018.09.04.**
**ÁR: 15 EURÓ (KB. 4900 FORINT)**

A Pocket Trap programja éppolyan ütődött játék, mint ahogy azt a címe is mutatja. Egy falu egész sárgarépa-készletét ellopja a gonosz Shogun Moe, így a főhős nyúlra vagy éppen róka nindzsára vár a feladat, hogy visszaszerezze azokat. A játékmenet egyszerű: egy folyamatosan mozgó pályán kell legyőzni a hullámokban érkező, egyre durvább erőt felmutató ellenfeleket, amihez egyre jobb fegyvereket kell szereznünk. A játék alapja a sárgarépa, ezzel tudunk gyógyulni, kereskedni, miközben a történet halad előre. A grafika egyszerű, de színes, viszont vannak olyan pillanatok, amik képesek lehetnek epilepsziás rohamot kiváltani, így az arra érzékenyek óvatosan közelítsenek a Ninjinhez, ami kis túlzással még egy vasalón is elindul.

**67%**

# Öt éves a Total War: Rome 2

# Interjú a Creative Assembly alkotóival

[ÍRTA DREAMER]

**Ötödik évfordulóját ünnepeli a Total War-széria göröngyös úton indult, ám végül révbe érő epizódja, a Rome 2. A jeles alkalomból a játékot készítő Creative Assembly két kulcsfontosságú alakjával beszélgettünk, és alaposan kiveséztünk mindent, ami Total War.**

**Először is, mutatkozzatok be, és ejtsetek egy pár szót a munkátokról.**
**Mike Simpson:** Sziasztok! Mike Simpson vagyok, a Total War Executive Producere (kivitelezési producer), a játékkal kapcsolatos minden kérdésben döntéshozó, felelős személy. Ideális esetben más dolgom nem lenne, mint felállítani a teljes munkamenettervet, majd dolgukra engedni a fejlesztőket, mert egy igazán jó, rendkívül tehetséges és önálló csapatunk van, olyanokkal, akik remek játékokat állítanak össze anélkül, hogy beleütném az orrom a teendőjükbe. Azonban, ahogy a szakértelmünk nőtt, úgy gyarapodtak a közösség felénk támasztott elvárásai, és az ambícióink, hogy túlszárnyaljuk ezeket. Egy valamit gyakran elmondok a fejlesztőcsapatoknak, még pedig azt, hogy „ha nincs olyasmi a játékukban, ami lehet, hogy nem fog működni, akkor nem próbálkoznak eléggé". Szóval, gyakran félrecsúszhatnak a dolgok, ezért aztán bőséggel akad olyasmi, amit segíthetek elsimítani. Ez sokkal jobb, mintha minden egyszerű lenne, és stagnálna a sorozatunk.

MIKE SIMPSON

AL BICKHAM

**Al Bickham:** Al Bickham vagyok, és a Total War-széria Development Communications Managerként (fejlesztői kommunikációs ügyvezető) dolgozom. A munkám az, hogy szoros kapcsolatot ápoljak a Total Wart (TW) fejlesztő csapatokkal, hogy aztán lekommunikálhassam az irányvonalainkat, a céljainkat és más részleteket a sajtó, a közösség és a többi Creative Assembly (CA) gárda felé.

**Melyik a kedvenc TW-epizódotok?**
**MS:** Nincsen kifejezetten egy kedvencem. A munka során a lelkedből egy darab átvándorol ezekbe a projektekbe, különösen a nehezebbekbe, szóval elképzelhető, hogy nosztalgikusabb vagyok azok felé. A korai játékainkban vannak apróságok, amiket én javasoltam, ezért személyesen kötődöm hozzájuk, úgy is, hogy nem feltétlenül ezek a legjobb vagy legszórakoztatóbb részek.

**Szoktatok együtt multizni?**
**MS:** Mindenki szokott multizni, ez része a fejlesztési procedúrának, de ha a szabadidejükben TW-játékokkal mulatják az időt, akkor az itteniek is klikkesednek, ahogy a rajongók nagy többsége szokott. Néhányuk a klasszikus multit kedveli, van, aki az Arenával tölt sok időt, van, aki a multiplayer kampányra függ rá, és akadnak olyanok, akiket csak az egyjátékos kampány érdekel. Más PC-s játékokkal ellentétben a TW-ban sosem volt domináns a multiplayer, talán ez nem annyira meglepő egy olyan grand strategynél, ahol a multis kampány végigjátszása heteket is igénybe vehet, és az individuális csaták a játéknak csak egy részét tartalmazzák. Az Arena erre nyújt megoldást: fogtuk a multis csatákat és egy sokkal erősebb játékmenetet húztunk fel köréjük. Annak ellenére, hogy nem kapnak központi szerepet, a klasszikus multiplayer csatákról sem feledkeztünk meg.

**Hogyan zajlik az aktuális epizód témájának a kiválasztása?**
**AB:** Azt választjuk, ami éppen megtetszik nekünk, és amiről úgy gondoljuk, hogy az érdekelheti a játékosokat. Új periódusok esetében olyan történelmi konfliktusokat keresünk, amik rendelkeznek minden adottsággal, amik illenek a TW-hoz. Ez általában egy olyan időszakot takar, ami alatt mondjuk, polgári forradalom dúlt, ahol akármelyik résztvevő fél győztesen keveredhetett volna ki, abban az esetben, ha változnak a körülmények. A folytatások tervezésekor szeretünk népszerű periódusokban gondolkodni, általában mert tudjuk, hogy egy fejlettebb motorral, a hozzáadott tartalmak szélesebb skálájával, és egy nagyobb, tapasztaltabb fejlesztői gárdával valami jobbat tudunk alkotni.

**Amikor valós történelmi korokat dolgoztok fel, akkor a végeredményt is letesztelitek katonai szakértőkön és történészeken? Egyáltalán ilyenkor meg lehet felelni egy általános korhűségnek, vagy a játszhatóság a fő cél?**
**MS:** Külső segítséget is igénybe veszünk a saját történelmi tervezőink mellett, utóbbiak egyébként évtizedek óta ezzel foglalkoznak. Ritka az, ha a játék és a történelem üti egymást. Ami működik a valóságban, az működik a játékban is, de ahhoz, hogy mindkettő megközelíthető és implementálható legyen, le kell egyszerűsítenünk a valóság mozgatórugóit. Ebben az estben apró különbségeket teszünk a történelmi hitelesség és a pontosság között. Ha jól végezzük a dolgunkat, akkor a hozzáadott tartalom az autentikusság érzetét kelti, még akkor is, ha toldásra van szükség. A teljes hitelesség elérése lehetetlen feladat, de ha sikerülne, akkor egy kör után eltérnénk a valós történelemtől.

**Mekkora stáb dolgozik egy TW-epizódon? Mennyire terveztek előre, létezik olyan ütemterv, amiben évekre előre ki van találva, hogy milyen bővítmények, DLC-k jönnek ki a későbbiekben, vagy itt azért van némi improvizáció?**
**AB:** Egyszerre több csapat dolgozik több TW-projekten, és mindegyik változó nagyságú. Megeshet, hogy egy projekt túlnő egy csapaton és több emberre lesz szükségünk. A nagy játékok esetében is kisebb csapattal indulunk, kb. 10-15 tervezővel, akik előkészítik a projektet, ezek az emberek az első naptól az utolsóig dolgoznak egy játékon. Pár év leforgása alatt összeáll a teljes brigád, nagyjából 200 emberről beszélünk, akik kész projektektől vándorolnak át segíteni egy új fejlesztésben. Ütemtervünk is van, ami kellően rugalmas, hogy biztosan legyen idő kutatni és dolgozni pár változtatáson és új ötleteken.

**Ha egy rangsort kéne felállítani a TW-sorozaton belül, akkor a rajongói visszajelzések és az eladási adatok alapján hová helyeznétek el a Rome 2-t?**
**AB:** A Rome 2 az egyik legnagyobb sikerünk.

Minden platformot egybevéve ez a cím büszkélkedhet a legtöbb játékban eltöltött órával, és újonnan ismét életre kelt, hála a friss tartalmaknak. Ahogy a korábbi játékaink esetében, úgy itt is van egy csapatunk, hogy az új tartalmak fejlesztésével foglalkozzanak. Ez lehetőséget kínál a játékmenet megváltoztatására, és ezért hozhattunk létre a megjelenés után olyan tartalmakat, mint a Family Tree vagy a teljes mértékben átdolgozott politikai rendszer.

**A Rome 2-be rengeteg új dolog került, a provinciáktól a légiókba szervezett seregekig, és egy rendkívül éles váltás történt, hasonló, mint anno az Empire: Total Warnál. Mennyire volt ez kockázatos lépés?**
**MS:** A játékmenet megbolygatása rizikós, de szükséges vállalkozás. Ha csak új ruhába öltöztetnénk egy már egyszer megjelent játékunkat, akkor a sorozat zátonyra futna. Azért, hogy a TW friss maradhasson, új játékelemekre van szükségünk, amik a DLC-knek is nagyon jót tesznek. Új tartalmakat készítünk, és annak érdekében, hogy a játékosok fejében és technikailag ne keveredjenek össze a szálak, a régebbi tartalmakból el kell vennünk. A gyengébb változtatásokon igyekszünk túladni és erősebbekkel pótolni azokat. Az is kockázatos, ha valami nem úgy formálódik, ahogy terveztük. Szerencsések vagyunk, amiért a TW funkciókban gazdag, ezért ha valami nem működik megfelelően, akkor a játékosoknak nem kell foglalkozniuk vele, másra összpontosíthatnak, mi pedig később javíthatjuk, vagy eltávolíthatjuk azt.

**Akadt olyan játékelem, ami fejlesztői szempontból nagyobb kihívást jelentett az átlagosnál? Vagy olyan ötlet, ami a kreatív részlegnél felmerült, de nem lehetett megvalósítani?**
**MS:** *(nevet)* Sokszor, minden projektnél. Az addíciók sokasága későbbi játékokra lesz félretéve, ez a rendszer átírására és a nagy adalékokra különösen igaz. Ilyenek a tengeri csaták, a motor újraírása vagy egy valós idejű átvezető elkészítése. Hosszú a lista. Vannak, amiket tovább tart elkészíteni, mint amennyi idő alatt befejezzük a játékot, ezért több projekt erejéig húzzuk őket, aminek végével megvalósul a lehetetlen. Például a Three Kingdoms totális diplomáciai rendszerét és annak mesterséges intelligenciáját átírtuk, ahogy a csataterek taktikai tervezőjét is. Ezek a változások nem szúrnak szemet, de a technikai nehézségek csökkentése miatt a jövőben egyszerűbb lesz bővíteni őket.

**Hogyan éltétek meg, hogy a megjelenéskor kisebbfajta botrány tört ki egyrészt a hibák (bugok, lassú körváltás, balanszproblémák), másrészt a fizetős DLC-k miatt?**
**AB:** Nem túl jól, ahogy képzelhetitek. A Rome 2 meglehetősen ambiciózus volt, és a valóságban nem olyan lett az indulás, ahogy elképzeltük. Elköteleztük magunkat aziránt, hogy frissítésekkel javítsuk a játékot, idő közben pedig kampányok, karakterek, frakciók és DLC-k tekintetében sok ingyenes tartalmat készítettünk.

**Az Emperor Edition úgy tűnt, mintha egy bocsánatkérés lett volna, egy jócskán feljavított, már minden tekintetben kiforrott alkotás a rajongók felé. Ez csak nekünk tűnt így, vagy valóban az volt? És ez meglátszott a későbbi eladási mutatókon?**
**AB:** Azoknak szerettünk volna köszönetet nyilvánítani, akik jóban-rosszban kitartottak a játék mellett. Az Emperor Edition célja az volt, hogy a Rome 2 sztoriját egy óriási kampánnyal zárjuk le, ami a második Triumvirátus gyötrelmeit és Augustus Caesar felemelkedését mutatja be. Hozzá járt egy frissítés, ami a building chaineket javította, és több aspektust balanszolt, javított a játék vizualitásán, átformálta a játékmenetet.

**A Rome 2 az alapja a mai Total War-játékoknak is. A Warhammertől a Britanniáig mindenhol ugyanaz a provinciális felosztás köszön vissza, mégis, azóta rengeteg egyszerűsítés történt, egyre kevesebb az épület, kevesebb a menedzselési lehetőség, legutóbb a Britanniában még ügynökök sem voltak. Ez a fogyasztói szokások megváltozásának az eredménye?**
**MS:** A komplikált és a komplex játékok között nagy a különbség, és ha jól végezzük a dolgunk, akkor az egyszerű is mély lesz. A gyakorlatban, ahogy mélységet adunk a játékmenetnek, annál komplexebbé válik. Minden játékosnak más az ingerküszöbje, ezért variáljuk a játékok összetettségét. Nem azt a szintet akarjuk megtalálni, ami a piac számára ideális, hanem mindenki számára elérhetővé szeretnénk válni. Azt sem hisszük, hogy a játékosok igényei változtak volna. Egyszerre akarjuk elérni az egyszerűséget és a mélységet, ami játékonként változóra sikerül.

Ez azt jelenti, hogy mindenkinek más lesz a kedvence, és többeknek lesz legalább egy, amit imádnak. Ironikus, hogy a Britannia esetében a tervezők célja a mélyítés volt, nem a butítás. Az ügynökök azért kerültek ki a játékból, mert ha az ellenség spammeli őket, akkor az nem túl szórakoztató, a használatuk pedig nem volt sem mély, sem kifizetődő. Az ügynökök fejlesztése helyett másra akartuk fordítani a játékosok idejét. Sajnos, mint kiderült, a hibáik ellenére az emberek szerették őket.

**A játék megjelenése után sorban jöttek ki a DLC-k, talán 10 darab is egy éven belül, aztán a Wrath of Sparta után óriási csend volt, és csak 3 év múlva jött ki az Empire Divided. Mi volt ennek a hosszú kihagyásnak az oka?**
**AB:** Teljes csendnek nem nevezném, hiszen kiadtuk az Attilát, és ahhoz készítettünk DLC-ket, aztán jött a TW: Warhammer 1 és 2, a TW: Arena és a Halo Wars 2. Habár a kifejezetten a Rome-hoz készült tartalmak esetében volt egy kis szünet. A Rome 2-höz szerettünk volna tartalmakat készíteni, hiszen magas számban vonzza az embereket. Amikor 2016-ban csatlakozott hozzánk a CA Sofia, megadatott ehhez a lehetőség, amit meg is ragadtunk. Az Empire Divided lett a gyümölcse.

**2013 óta a Rome 2 jelentősen megváltozott, a legutóbbi DLC-kel például rendszeresen jöttek ingyenes frissítések, mint a Power and Politics vagy a Family Tree, és sikerült komolyan belenyúlni az eredeti játékmenetbe. Ezeket a rajongók szerették volna, vagy egyszerűen csak saját kezdeményezésből születtek?**
**MS:** Egy kicsit mindkettő. Ha a rajongók tényleg szeretnének valamit, akkor annak megvan az oka, és mi is el akarjuk készíteni. Ettől nem lesz könnyebb vagy gyorsabb a dolgunk, de mindig arra törekszünk, hogy a lehető legjobbat hozzuk ki magunkból a rendelkezésünkre álló idő alatt. Felállítunk egy fontossági sorrendet, és a meglátásunk szerinti legjobb változásokat eszközöljük. Ha kapunk még időt, akkor a listáról lemaradt elemeken dolgozunk. Az elmúlt idők újdonsága, hogy a DLC-kkel visszatérhetünk a régi címekhez. Úgy gondolom, hogy a későbbiekben több alkalommal térhetünk vissza már kiadott játékokhoz, hogy dolgozhassunk rajtuk.

**Vannak még ötleteitek főleg Campaign Pack témában a Rome 2-höz, tehát számíthatunk még új tartalomra, vagy már gőzerővel mindenki a Three Kingdomson dolgozik?**
**AB:** Ötleteink vannak, el sem tudom képzelni, hogy lesz olyan, amikor kifogyunk belőlük. A következő nagy megjelenésünk a Three Kingdoms lesz, amit a kiadása után huzamosabb ideig is támogatni fogunk az újabb tartalmakkal. Az első már készülőben van, és kifejezetten egy olyan csapat készíti, ahol a régi játékainkat bővítik. Ez az előnye annak, hogy több csapattal dolgozunk: nem vagyunk rákényszerülve, hogy mindig egy játékkal foglalkozzunk.

**Lesz valaha Total War: Rome 3?**
**MS:** Azt hiszem, a múltban mondtam olyat, hogy nem készítenénk semmit, ami 3-mal végződik. A „soha" elég hosszú idő, és valószínűleg tévedtem, de még így is bőséggel akad olyan terület, ahova el- vagy visszakalandozhatunk, mielőtt az út Rómába vezetne.

***Köszönjük az interjút!***

írta: Tika

# JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

## BUS SIMULATOR

➲ Szia Tika!
Játszom a Bus Simulator 16-tal, és gondoltam megnézem, milyen is ez az Online rész. Aktiválok, leokézok mindent, majd egy új vonalat szeretnék létrehozni, de kiírja, hogy szinkronizálás, majd azt, hogy nem lehet, mert nincs wifi kapcsolatom, pedig van. Aztán azt írja, hogy próbáljam újra, vagy lépjek ki a cégből, hát én kiléptem, és ettől kezdve ki vagyok zárva belőle, mert nincs internetkapcsolatom, amikor meg mégis van. Erre egy dolgot tudok mondani: WTF?

**Valószínű, hogy a tűzfal blokkolja a programot (hiába van netkapcsolat, ha a játékot a tűzfal nem engedi kimenni a netre)! Nem tudom milyen védelmet (security program) használsz, de egy próba erejéig zárd be, és ha így működik, akkor az lesz a ludas. Utána vissza lehet kapcsolni, csak hozzá kell adni a kivételekhez a Bus Simulatort.**

## MASS EFFECT 2

➲ Szia!
A https://tinyurl.com/ya6cyeww oldalról letölthetőek az ME2 DLC-i. Viszont, ha a játékba teszem ezeket, akkor ez az üzenet vár:
You must have unlocked the Cerberus Network to use these items.
Próbáltam életre kelteni a CN-t a játékból, de szinte semmit sem csinál. Valamilyen módon lehet használni ezeket a DLC-ket, vagy csak dísznek jók? Előre is köszi a segítségért!
➲ **ZUTYMÓ**

Guru a legjobb!

**A játékod be van aktiválva az Originre? Mert azt hiszem, anélkül már nem lehet CN-re feljutni (pontosabban lehet, hogy nem is kell a CN, mert az Origin maga is tudja kezelni a DLC-ket). Egyébként a jelzett linken látható DLC-k többsége fizetős, tehát attól, hogy letölthetők, még nem mindet lehet használni, csak azokat, amiket már megvettél (lásd a https://tinyurl.com/84fl8h9 oldalt, ahol le van írva, melyik DLC ingyenes, és melyik nem).**

## THE SIMS 4

➲ Szia Tika!
Megvan nekem a The Sims 4: Seasons, és Originba, ha belépek, és elindítom, akkor mindig azt írja ki, hogy administrátorként futtassam a játékot, pedig az Origin-t is ekként indítom, és a Sims indítófájlai is adminisztrátorban vannak. Ráadásul az asztali ikon se működik. Hogyha pedig ki van kapcsolva az Origin, akkor pedig elindul egy ideig, majd kidob, és azt írja, hogy az Origin be legyen kapcsolva. Amúgy az Originon belül tovább is van a hibaüzenetet, de mind a kettőt leteszem képbe.

**Zárd be az Origint, aztán irány a Vezérlőpult, Programok Eltávolítása menüpont, és jelöld ki az Origint, majd kattints az eltávolításra. Új klienst a https://tinyurl.com/ycjnt2su oldalról tudsz letölteni, és amikor telepíted, közben nem árt figyelni a vírusirtót és a tűzfalat (ha bármiféle riasztás jön, akkor engedd át a szűrőn). Aztán próba. Hogy a játék követeli a rendszergazda jogokat, annak kapcsán még az is felmerülhet, hogy amennyiben nem a tiéd az egyetlen Windows felhasználói fiók azon a gépen, akkor tényleg minden jogosultságod megvan?**
**Ps. Utolsó tipp. Ha sehogy sem indul el, akkor az Origin-kliensben a Sims 4-en jobb egérgomb, Game Properties, és a When launching this Game opciót állítsd át The Sims 4 32-bit-re.**

## GAS GUZZLERS EXTREME

➲ Megvettem az idei PC GURU-t, láttam, hogy bekerültem a Mentőövbe (bár ez nem ide tartozik...), aktiváltam a steames teljes játékot (Gas Guzzlers Extreme), volt öröm és minden. De amikor elindítottam, akkor felkínált 4 lehetőséget, én a Play Gas Guzzlers Extreme-re nyomta rá, és amikor elindult a játék, fekete képernyő, leáll, visszadob a Steambe, és a küldött képen látottakat írja. Ez most mi (a Gas Guzzlers Etreme-nél írja, hogy Syncing, vagy valami, azt kell nézni)?
Gépem konfigja:
CPU: Intel(R) Core(TM) i5-6200U @2.30GHz 2.40GHz
GPU: Intel(R) HD Graphics 520
RAM: 8GB
OP: Windows 10
Driver: a legfrissebb
Segítségedet előre is köszönöm:
➲ **BOTOND**

**És lám, megint bekerültél a mentőövbe, de lássuk, mit lehet kezdeni a Gas Guzzlersszel!**
**1. Futtasd rendszergazdaként a Steamet (ikonon jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként), és aztán a játékot így indítsd el a Steam kliensből.**
**2. Próbáld meg alacsonyabb felbontásban indítani, pl. 1280*720 (Asztalt tedd át erre a felbontásra).**
**3. A Steam\SteamApps\common\GasGuzzlersExtreme\commonredist könyvtárból futtasd le a szükséges összetevők (directx-et és a visual c++-ból mindkettőt) telepítőit.**
**4. A Steam telepítési könyvtárában, a ...\Steam\steamapps\common\GasGuzzlersExtreme\Bin64 mappából is próbálj rá a GasGuzzlers.exe elindítására.**
**5. A Steam kliensben a Gas G-n jobb klikk, Tulajdonságok, Frissítések fül, és a Steam Felhő engedélyezése elől vedd ki a pipát, okézd le, majd töröld a GasGuzzlersExtreme mappát a C:\Users\Felhasználóneved \Documents\Gamepires\ útvonal végén. És indítás.**

**Update: Egyik olvasónk jelezte, hogy ugyanezen problémát nála az api-ms-win-crt runtime-l-1-1-0.dll cseréje megoldotta (netről külön letöltve), de mivel ez a dll a Visual C++ Redistributable for Visual Studio 2015 csomag része, tehát feltehetően ennek a csomagnak a telepítése okozza a bibit. A jelzett C++ csomag innen tölthető: https://tinyurl.com/p8uso3r**

## BATTLEFIELD 1

➲ Sziasztok!
Van rá mód, hogy a BF1-et elvigye a gépem stabil 30 fps-sel?
GPU: Geforce 940m
CPU: I7 5500u
8GB RAM
A játékkal, amikor játszok egy ideig, megy 40-50 fps-sel, de aztán elkezd ugrálni.
Köszi a segítséget!
➲ **KARCSI**

**Ez a videó –> https://tinyurl.com/y96xxad5 elég szépen összefoglalja, hogy milyen felbontás és beállítások mellett, milyen fps-értékek várhatók a laptopodon (a videó a tiéddel megegyező hardveren készült). Amúgy szerintem a 720p és a low settings lesz a nyerő...**

## SW BATTLEFRONT 2

➲ Üdv!
A játék a legutóbbi frissítés óta nem reagál az egérre és a billentyűzetre egyáltalán, viszont ha kontrollert kötök a gépre, akkor úgy elfogadja.
A gyári beállítások visszát már próbáltam, nem történt semmi, újra is telepítettem, és ezután sem történt semmi. Mit lehet ezzel kezdeni?

**A tapasztalatok alapján a Teamviewer, LogMeIn és a hasonló remote progik akasztják ki a cuccot, legalábbis a fórumok arról regélnek, hogy az említett tünetek azonnal megszűntek, mihelyst eltávolították**

**a rendszerből a fenti programokat. Szóval kezdd el kirostálni a háttérben futó alkalmazásokat, a Windows keresőbe írd be, hogy msconfig, és válaszd a Rendszerkonfigurációt, aztán Automatikus indításoknál szépen lődd le, amit csak lehet...**

## CALL OF JUAREZ

➲ Szia, Tika!
Egyik nap eszembe jutott a legelső Call of Juarez játék, és fel is telepítettem. Nekem az eredeti lemezes verzió van meg, és odáig jutottam el, hogy felraktam a játékot, és mikor el akartam indítani a CoJ.exe-vel, ez a hibaüzenet fogadott:
„Az alkalmazás nem tudott megfelelően elindulni (0xc0000018).
Az alkalmazás bezárásához kattintson az ok gombra."
Próbáltam rendszergazdaként indítani, és a kompatibilitást is beállítottam Windows XP SP2-re, és SP3-ra is, de semmi. Patchet is akartam felrakni, annál pedig ezt írta:
„Call of Juarez is already running."
A Windows 10 64 bit miatt lehet a gond?
Tudsz erre valami megoldást?
Üdv, ➲ BALÁZS

**Kipróbáltam gyorsan a játékot, és nálam rendben fut Windows 10 (64bit)-en, csak mert a Steam fórumán is volt egy kis vita, hogy most fut-e vagy nem az említett OS-en, de ezt akkor kizárhatjuk.**

**A következőt próbáld meg: a Windows keresőbe (Start menü mellett) írd be, hogy regedit, aztán felül indítsd el parancsként a hozzá tartozó programot, majd navigálj el a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\ Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Windows bejegyzésig, itt a jobb oldalon, az APPINIT_DLLS szövegen duplaklikk, és ha az Azonosító értékéhez bármi is be van írva, töröld ki, majd okézd le. Végül indítsd újra a gépet.**

## FAR CRY 5

➲ Szia Tika!
A Far Cry 5-el lenne problémám. Nemrég vettem meg a játékot a dobozosan, és valamiért szaggat. Megpróbáltam high (ajánlott) grafikán, mediumon, és úgy is, hogy mindent low-ra tettem, de semmi javulás. Még windowed módba is átraktam, de ugyanúgy szaggat, és más játéknál nincs ilyen gondom.
Gépem:
GTX 1070 8GB DDR5
16GB DDR4 2133Mhz RAM
i7-6700hq 2.6Ghz (8 magos cpu)
Windows 10 Pro 64-bit.
250GB SSD
1TB HDD (ezen van a játék)
Már lapozófájlt is beállítottam, és a videokártya driver is a legfrissebb.

Remélem, tudsz segíteni!
Üdv.

**Azt próbáld meg, hogy a játékban a beállításoknál (Options), a Video résznél ellapozol a „három fogaskerék" ikonig és a framerate lock funkciót bekapcsolod, plusz egyből felnyomod az értékét, mondjuk, kilencvenig.**

**Ps. Ha jól sejtem, akkor amúgy ez egy laptop, szóval azt is érdemes lehet megvizsgálni, ha a fenti tipp nem jön be, hogy nem az Intel HD (takarékláng) videokártyát használja-e a játék a nagyágyú helyett...**

## FORTNITE

➲ Szia Tika!
Régi problémám, hogy nem hallom a Fortniteot. Azaz, hogy csak a játék lobbyjában hallok tánchangot, zenehangot, de amint belépek egy szerverre, elmegy minden hang, most itt mi van?
Üdv: ➲ MÁRK

**Ismert probléma, és van megoldása. A játékban a Settings részben, az Accessibility fül alatt (felül az 5. ikon, kitárt karú emberke egy körben) a Visualize Sound Effectet kapcsold ki!**

## ASSASSIN'S CREED 2

➲ Kedves Tika!
Egy hónap játék után felbukkant egy hiba a játékba. Valami Florence nevű báljá n volnék, de nem tölt be rendesen. Betölti a kis térképet, ami jelzi, hogy ott vagyok, de az egész képernyő fehérben úszik, és csak a töltést jelző felkiáltó jel villog. 1 órát vártam, hátha... A nagy térképet is elő tudom hívni, de ott még az sincs jelezve, hogy hova kell mennem. Valami ötlet? Esetleg vissza lehet ugrani a legutóbbi játék részre?

Mikor legutóbb ezt próbáltam, két hét után kezdhettem elölről az egészet, mert új játékot kezdett a játék. Nem szeretném újratelepíteni, mondom, egy hónapom van benne már!
Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv: ➲ JÓZSEF

**Remélem, szerencséd lesz, és nem kell újrakezdeni. Szóval a minimapot használva szépen kormányozd el magad az őrök közelébe, aztán hagyd, hogy agyoncsapjanak a kis piros pöttyök, és elvileg a halál utáni visszatöltés már hibamentes lesz (steames fórum szerint, legalábbis a népek így tovább tudtak menni)...**

## GTA: SA

➲ Csináltam egy butaságot, ugyanis letöltöttem a GTA: San Andreast, és ráraktam a Multi Theft Auto-t. Itt letöltöttem a magyar verziót, és beállítottam, hogy ablakos módon legyen, hogy a felbontással ne keljen bosszankodni (az alap felbontás egyébként 1980×1040 talán, az a lényeg, hogy FULLHD, és mellette kipipáltam az ablakos módot), de amikor újraindítottam, a kép elcsúszott a bal felső ablakba. Most nem tudom fullscreenbe rakni, mert húzom az egeret a beállítások felé, DE pont a beállítások gomb felett kiugrik az egér a képernyőből.
Kérlek, segíts, hogy hogyan lehetne ezt esetleg valamilyen fájlba kijavítani?

Üdv:➲ MÁRK

**Nem tűnik olyan vészesnek a szitu, szerintem már az is elég lesz, ha nyomsz egy ALT+Entert, illetve Windows 10-ben a teljes képernyő billentyűkombója már: Win billentyű+Fel (kurzornyíl felfelé).**

**Egyébként a San Andreasban úgy lehet visszaállítani az alapértelmezett felbontást (ha szükség lenne rá), hogy a C:\Users\Felhasználóneved\Documents\GTA San Andreas User Files mappából törlöd a gta_sa.set fájlt.**

## STEAM

➲ Kedves Tika!
Hatalmas problémám támadt a Steammel.
Én létrehoztam az F:\Botond\Botond\Játékok mappán belül egy SteamLibrary nevű mappát.
A Steamet elindítom, és nem érzékeli a fent jelzett könyvtárban lévő játékaimat, csak a 4 fizetős játékomat, amit persze le kell tölteni, mert azok is az USB-n vannak.
Egyszer már volt ilyen, de megoldotta, hogy újraindítottam a Steamet, ez most többszöri próbálkozásra sem válik be.
Közben meglett a probléma forrása: Ugye a játék a „D:" meghajtón van, de megnéztem és most a merevlemezt az „F:" meghajtóhoz társítja, gondolom ezért nem ment. Hogy lehetne átcserélni „D:"-re, mert kiszedtem, visszaraktam, de még mindig „F:" meghajtó.
Kérlek, segíts!
Üdv: ➲ MÁRK

**Hát, nem éppen kristálytiszta az, hogy mi a helyzet, de mondd, hogy nem az USB-ről, külső meghajtókról akarod futtatni a játékokat... Amúgy a meghajtóbetűjel cseréjét úgy lehet megejteni, hogy „Ez a gép" ikonon jobb gomb, Kezelés funkció, azon belül Lemezkezelés, és a kérdéses meghajtón alul jobb egérgomb, majd Meghajtóbetűjel módosítása. De azért csak okosan, és saját felelősségre, mert itt lehet ám nagy kalamajkát csinálni – szóval először a mostani D-t (remélem nem rendszerpartíció) kell egy másik betűjelre átvariálni (pl. G), hogy a betű felszabaduljon, és így az F-ből akadály nélkül kreálhatsz D-t.**

**További megjegyzések. Először is az ékezetes karaktereket tartalmazó mappanév nem oké (Játékok), nem kéne erőltetni. Aztán az rendben van, hogy te létrehoztál egy SteamLibrary nevű mappát, de szerencsétlen Steam ezt honnan tudhatná? Mondom a legegyszerűbb megoldást, amivel soha nem lesz gond. A legtöbb szabad hellyel rendelkező meghajtódra feltelepíted a Steamet (és lehetőleg ne variáld át a telepítési útvonalat, főleg ne olyan mappába kényszerítve, ahol ékezetes vagy extra karakterek vannak, így nagyon jó lesz az alapértelmezett \Program Files(x86)\Steam). A játékaid nem tudom, hogy mit keresnek USB-n, de ha a steamapps könyvtárból archiváltad ezeket, akkor simán vissza lehet másolni az új kliensnek megfelelő helyre (a példánál maradva, \Program Files(x86)\Steam\steamapps). És most jön az okosság. Ha bármikor is költözni kell egy új meghajtóra, vagy pl. újratelepíted a Windowst, akkor szépen újratelepíted a Steam klienst, és egyben az egész steamapps mappát átmozgatod az új helyre. Ha pedig a régi helyen akarsz hagyni mindent, akkor meg a Steam könyvtárból a steam.exe-t kiteszed parancsikonként az Asztalra, és voilá, minden meglesz.**

# Berlinben jártunk, szép dolgokat láttunk

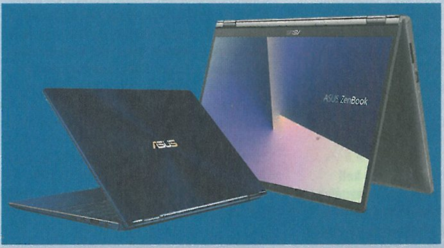
Szeptember elején, éppen lapzártakor zajlott a németországi Internationale Funkausstellung (IFA), melyen a különféle gyártók évről évre felvonultatják az esztendő végén aktuális újdonságaikat. Gyakorlatilag az elektronikai cikkek összes szegmenséből érkeztek érdekességek, melyek közül magazinunk hasábjain nem tudunk mindennek helyet szorítani, de azért igyekeztünk egy csokorba gyűjteni az újonnan kibontakozó trendeket a szórakoztató-elektronika piacáról.

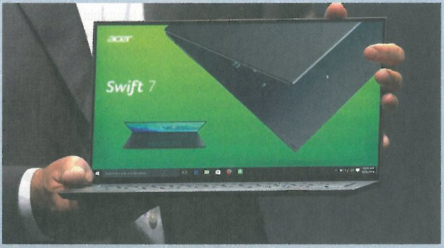
## KÁVAMENTESÍTÉS LAPTOPOKON IS

A tévék és a monitorok kezdték először elvékonyítani a képernyőt keretező kávát, ezt követték a csúcskategóriás mobiltelefonok, mostantól pedig a laptopok kijelzői is csatlakoznak a piacon végigsöprő trendhez. Ráadásul nem csak a csúcson találunk versenyzőket, a középkategória is képviselteti magát. Az IFA alatt induló első hullámon lovagolva érkezik az Acer Swift 7 és Swift 5, az Asus komplett Zenbook vonala, a Lenovo ráncfelvarráson átesett Yoga laptopjai és még egy páran a Dell Inspironjai közül. A „kávamentes" kifejezés persze továbbra is „kissé" túlzás, hiszen még így is marad keret, a Swift 5 például 87,6%-os, a Swift 7 pedig 92%-os képernyőfelület-aránnyal büszkélkedik, az Asus pedig egy okos megoldással az alsó kávát átalakítva 95%-ra tornászta fel (vagy le, nézőpont kérdése) a számait.

Mielőtt azonban rutinosan legyintenétek egyet, mondván, hogy megint csak egy értelmetlen újítást akarnak fejlődésként eladni, meg kell jegyeznünk, hogy ennek azért haszna is akad. A vékonyabb káva nem csak esztétikai előnyökkel jár, hiszen így méretnövelés nélkül nagyobb képátlójú kijelzőket kapunk, mint például az Acer Swift 5 esetében (14" széles, 15,6" képátlóval). Vagy akár fonákjára is fordítható a dolog: kisebb összméretben kaphatjuk meg a már megszokott képátlót, ahogy az Asus 13 hüvelyk széles Zenbookja is demonstrálja.

Ettől függetlenül tény, hogy ugyan az oldalsó és felső kávát sikerült jelentősen elvékonyítani, a további fejlődés, a tényleges, teljes kávamentesség előtt még bőven akadnak megoldandó feladatok. Az összes, eddig itt elrejtett technológiának (csatlakozók, gombok, előlapi kamera) máshol kell helyet szorítani, ráadásul az alsó káva a zsanérok miatt egyelőre leküzdhetetlen feladatnak tűnik. A Huawei és a Dell a kamerát alul és a billentyűzeten helyezte el, de még van min finomítani. Egy szó, mint száz: a laptopok vékonyabbak, elegánsabbak lesznek, ahogy az az IFA idei felhozatalából jól látszik, mi pedig csak üdvözölni tudjuk a változást.




## OKOSTELEFON VAGY OKOSÓRA?

Talán az IFA legérdekesebb prototípusa az a Nubia Alpha volt, melyet a gyártó „viselhető okostelefon" jelzővel illet. A kütyüt az OLED-technológia hívta életre, egész csuklót befedő kijelzője egy fém karkötőben nyugszik, és még szelfikamerát is kapott. Egyelőre eléggé kezdeti stádiumban található, de a bemutatott demó során a készülék képes volt hívásokat indítani és fogadni, multimédia-lejátszást lebonyolítani, és telefonkereső funkciója is működött. Ugyan a belsőről elég szűkszavúan nyilatkozott a Nubia, a tervek szerint teljesítményben és árban egyaránt egy modern okostelefonnal vetekszik majd.

A látszat ellenére meglepően könnyű csuklótelefonnal (csukló-fonnal?) a gyártó reményei szerint még idén beléphetnek a kínai piacra, és ha minden jól megy, nem sokkal ezután globálisan is megjelenhetnek a készülékek. És bár a Nubia Alpha egyedi fejlesztésnek tűnik, itt is egy trend látszik kirajzolódni: a Samsung és a Huawei egyaránt hajlítható kijelzőjű telefonnal készül, melyekről az a hír járja, hogy szintén az idei évben láthatnak napvilágot.

## NYOLCADIK UTAS A K

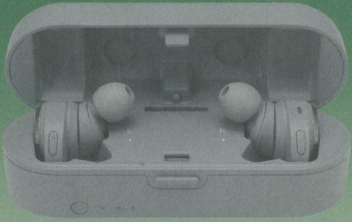
Ha kihevertétek a gyenge és erőltetett viccet, akkor akár komolyra is fordíthatjuk a szót: az évente januárban megrendezett CES már-már csak a tévékről szól, de az idei IFA rendhagyó módon beelőzte a konkurenciát, és ezen a területen is trendszetter bemutatónak lehettünk szemtanúi. Persze biztosak vagyunk benne, hogy Los Angeles számára is marad bőven lelepleznivaló és korábban nem látott prototípus, de ettől még a kis túlzással hagyományosan a CES során villogtatott újítások itt és idén mutatkoztak be, méghozzá a hamarosan a piacon is elérhető 8K felbontású tévékészülékekkel.

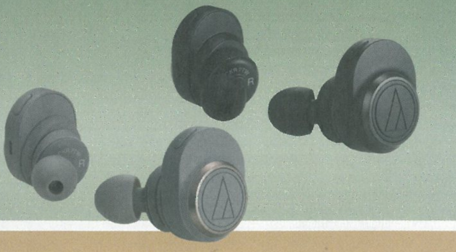
A félreértések elkerülése végett gyorsan azt is hozzátennénk, hogy a 7680×4320 felbontású tévéképernyők immáron öt éve ilyen-olyan formában mindig jelen voltak az amerikai konferencián, de a nagyközönségnek szánt modellekre mostanáig kellett várni. Az persze már más kérdés, hogy mikor is kapunk mindehhez tartalmat, hiszen az első (szateliten közvetített) 8K műsorok csak decemberben indulnak el Japánban, más országok pedig még csak nem is tervezik az effajta műsorszórást. Az előrejelzések szerint viszont 2022-re már elterjedhet a 8K, még ha nem is világszerte, de piaci szempontból eléggé jelentős mértékben. Egy szó, mint száz: idehaza egyelőre csak örülünk a negyedakkora felbontásnak, az esetenként „kötelező" rongyrázástól eltekintve csupán kuriózumként és a jövő idejekorán érkezett technológiájaként tekinthetünk ezekre a készülékekre.

A piacon viszont nem mi diktálunk, és nem lehet elég korán kelni, így gyakorlatilag mindenki belevetette magát a sűrűbe és előrukkolt egy 8K-képes készülékkel. Elsőként a Samsung jelenhet majd meg a boltok polcain, és a cég nem is aprózta el a dolgot, egyből négy készülékkel száll ringbe: a Q900 sorozat négy különböző képátlóval (65, 75, 82 és 85 hüvelyk) érkezik, intelligens felskálázással és 4000 nit fényerővel, mellyel viszi is a prímet a többiek elől. A sorhoz csatlakozik a Sharp, amely a világon elsőként induló japán piacon a hazai pálya előnyét élvezheti, így az AX1 sorozat (60, 70 és 80 hüvelyk) tagjai már decemberben meghódíthatják a vásárlók szívét. Kevesebben láthatták (mármint az IFA során, a CES látogatói már januárban megcsodálhatták) az LG 88"-os 8K OLED prototípusát, azt ugyanis zárt ajtók mögött tartották a show alatt. Azt azonban, hogy az ultra-prémium kategóriát megteremteni kívánó (nem, nem viccelünk) készüléknek a piaci változata mikor és főleg mennyiért lesz kapható, egyelőre rejtély övezi.

## KÖTETLEN FÜLBE-VALÓ

Audiofil olvasóink számára két örömhírrel is szolgálhatunk. Az eddig igencsak foghíjas, ténylegesen vezetékmentes „agybadugós" fülhallgatók piacát uraló AirPods és Jabra Elite 65t említésre méltó konkurenciát kap. Jobb későn, mint soha alapon nem is egy, hanem egyből több trónkövetelő is akad: az egyik a Sennheiser Momentum névre hallgató kicsikéje, a másik kettő pedig az Audio Technica fantáziadús elnevezésű ATH-CKR7TW illetve ATH-SPORT7TW modellje. Ki tudja, talán a két nagyra tartott (joggal, tennénk hozzá) gyártó késői belépője a teljesen vezeték nélküli fülhallgatók piacára felélénkíti a konkurenciát, és sikerül követ dobni a langymeleg, mozdulatlan állóvízbe. Ez a nyugalom egyébként nem véletlen, hiszen a veteránok újoncait sem ingyen tesszük zsebre: a Sennheiser aprósága 300 eurós árcédulával (cirka 90 ezer + ÁFA) lép a piacra, míg az Audio Technica gombocskái sorban 250, illetve 200 euró (75 és 60 ezer + ÁFA) ellenében lehetnek a mieink. Hiába, a remek hangzást és az ultrakönnyű kivitelt meg kell fizetni.





FEKETE, DE NEM ÖZVEGY

# RAZER BLACKWIDOW ELITE

[ÍRTA WILSON] **Féltucat változat létezik belőle, mégis szinte mindegyik ugyanolyan – mi az? A Razer BlackWidow-sorozata, minden idők egyik leghíresebb és legsikeresebb mechanikus billentyűzet családja, amely kis túlzással évről évre megpróbál megújulni, és most jött el az ideje egy újabb vérfrissítésnek.**

Habár a 2018-as esztendő a Razer számára elsősorban az új optomechanikus kapcsolók bevezetéséről, és az azokat használó billentyűzetek csúcsra járatásáról szólt a Huntsman-szériával, az idén a 13. születésnapját ünneplő szingapúri/kaliforniai központú vállalat tarsolyában azért akad még bőven olyan korábbi, és még mindig nagy népszerűségnek örvendő brand, amiről nem illene elfeledkezni. Ha pedig ilyet keresünk, elég gyorsan rátalálhatunk a BlackWidow-ra, amely az utolsó igazán jelentős vérfrissítését négy évvel ezelőtt kapta meg, amikor Chroma néven a Razer-eszközök elkezdtek több mint 16 millió színben világítani. A teljes igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a BlackWidow Chroma annak idején ezzel tényleg csak a színek világa felé nyitott, más marginális változást nem hozott, azt ugyanis a 2017-es esztendőre tartogatta,

**MEGÚJULÁSRÓL BESZÉLÜNK, DE A BLACKWIDOW ELITE KEVÉSBÉ HASONLÍT A SZÉRIA TÖBBI TAGJÁRA, ÉS INKÁBB A RAZER HUNTSMAN ELITE-RE EMLÉKEZTET.**

BlackWidow Chroma V2 néven próbálva elnyerni az egykori és a leendő rajongók kegyeit, de a forradalom akkor is elmaradt. A numerikus billentyűzet fölötti, korábban elegánsabb kijelző átfaragása, a betűtípus és az ikonméret megváltoztatása azért együttesen sem akkora ugrás, hogy megérje érte a boltba rohanni. És ez a BlackWidow Elite-ről is elmondható – kivéve, ha valakinek ez lesz a belépője a mechanikus billentyűzetek világába.

## A RÉGI, A JÓ

A BlackWidow Elite ugyanis már a csomagolásával is egyértelművé teszi, hogy ez megint nem a teljes újradizájnolás, vagy a mély változtatások implementálásának időszaka, csak a finomhangolásé, hiszen a doboz is tökéletesen beleillik az eddigi BlackWidow-szériába, és a kicsomagolást követően sem sok a változás. A kompakt, dizájnos kartonban az eszköz mellett ezúttal is egy rendkívül kellemes tapintású, de kicsit talán magas memóriahabos csuklótámaszt találhatunk (amely mágnesesen tapad a billentyűzet vázára), és egy vész esetén menekülésre is használható hosszúságú és vastagságú kábelköteget, amely kemény, nem túl flexibilis szövetborítással gondoskodik a köldökzsinór épségéről.

Három vége is van: egy jack a hang átvezetéséhez, egy USB a hardver működtetéséhez és egy második USB a baloldalon található port életre keltéséhez. Érthetetlen módon az utóbbi továbbra is 2.0-s, ami az USB-C világában azért már fejlesztésért kiált.

Persze mindez igazából csak a kötelező extra, a hangsúly egyáltalán nem ezen van (bár az oldalsó USB azért még mindig tökéletes a headsetekhez), hanem a BlackWidow Elite felépítésén, melyben azért már a veterán felhasználók is találhatnak jó pár újdonságot – feltéve, ha nem követték a Razer egyéb eszközeit a közelmúltban, hiszen az itt látott megoldások már mind szerepeltek.

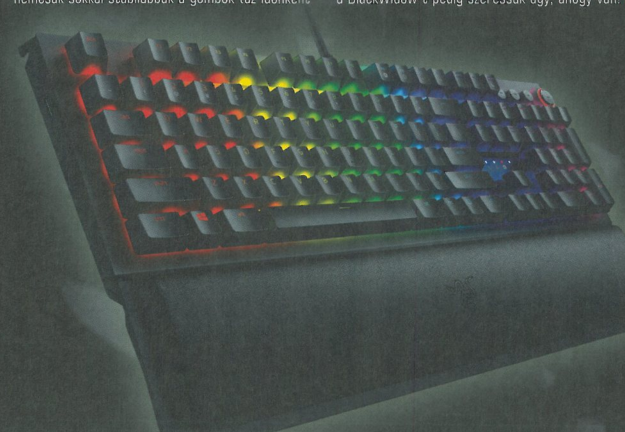
A BlackWidow Elite igazából az egységesítés jegyében készült, azaz úgy álmodták meg, hogy a régi recepten való változtatás kimerüljön a Razer-fejlesztések szerepeltetésében. Ennek megfelelően a Scroll Lock, Numlock és a többi fontosabb kijelző szimpla, megvilágított felirattal nem rendelkező ledponttá zsugorodott, beköltözött az iránygombok fölé, a helyükre pedig rettentő hasznos médiagombok kerültek, melyekkel zene- és filmlejátszók irányíthatók, leállítva, előre vagy hátraléptetve az aktuális dalt vagy videót. Mindezt egy nagyon jó tapintású, lenyomható hangerő-beállító fogja keretbe, amely némító funkcióval is rendelkezik, egy kattintással teremtve csendet bárhol és bármikor.

## KLIKK-KLAKK

A Razer ezúttal azért egy kicsit visszatért a tervezőasztalhoz, hogy átfaragja, dupla oldalfalakkal erősítse meg az eddigi konstrukciót, melynek révén nemcsak sokkal stabilabbak a gombok (az időnként fellépő balra-jobbra ingadozásnak szinte semmi nyoma), de a port és a folyadékot is jobban bírják, ami egy az energiaitalnak és a chipsnek szentelt gamer-élet esetében azért elég fontos szempont. A gombok tapintása kiváló (bár sima textúrájuk miatt hajlamosak a csúszásra), a sebességük pedig pontosan olyan kiemelkedő, ahogy azt már megszokhattuk, de az már teljes egészében preferencia kérdése, hogy melyik színű kapcsoló illeszkedik az ember stílusához és elvárásaihoz.

Elvégre egy billentyűzet sok esztendőt és sok gépet kell, hogy kiszolgáljon, és ezen segít a Razer-egységesítés másik hozománya, a hibrid beépített memória, amely nemcsak a felhőben, de magában az eszközben is képes eltárolni a felhasználói beállításokat, így másik gépbe dugva is azonnal, felhasználói fiók nélkül is elérhetők a kusztomizációk. Azokból pedig igazából annyi van, mint mindig, a Synapse keretprogram bár erőforrás-igényes, de még mindig a piac egyik leggazdagabbja. Aki pedig nem hiszi, csak próbálja ki a Razer Hypershift technológiát – amit a BlackWidow Elite is támogat – amely minden gomb makrózását elérhetővé teszi, megadva a billentyűzet teljes átprogramozásának lehetőségét.

Megér-e ez 50 000 forintot? Annak, aki elégedett a Razer anyaghasználatával és funkcióival, egészen biztos: ez egy továbbra is felsőkategóriás, sok szempontból piacvezető eszközcsalád, ami ritkán és keveset frissül, de különösebben nagy, drasztikus változtatásra talán nincs is szüksége. Hiszen arra valók az egyéb Razer eszközök és szériák – a BlackWidow-t pedig szeressük úgy, ahogy van!



© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance and Just Dance Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Trademarks are property of their respective owners. "PS" "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

# MSI GS65 STEALTH THIN 8RF

[ÍRTA POZANDR] **Három hónappal ezelőtt, a júliusi PC Guruban mutatta be Chocho az MSI GE73 Raider RGB 8RF típusú gamer notebookot, azt a gépet, amivel a tajvani cég visszatért a magyar piacra. Szeptember végén újabb gép érkezett a szerkesztőségbe, hogy ismételten lenyűgözzön bennünket.**

Úgy látszik, hogy a játékosoknak szánt notebookoknál a gyártók már nemcsak abban versenyeznek, hogy minél hatékonyabb eszközöket készítsenek, de abban is, hogy a létező legerősebb hardvert a lehető legkisebb házba tuszkolják be. Az Asus ROG Zephyrus M (tesztünket keresd a 2018. júniusi magazinban) azzal vált híressé, hogy pár hónapig viselhette a létező legvékonyabb gamer noti megtisztelő címét, erre jött az MSI, és elhódította a kitüntető jelzőt, ezzel egy újabb rekordot felállítva.

### A VÉKONYSÁGI HÁBORÚ NYERTESE

Az Asus termékének vastagsága 1,75 és 1,99 cm között volt, az MSI új csodája pedig egységesen 1,79 cm, de nemcsak e tulajdonsága miatt lehet csodálat tárgya a GS65 Stealth. Semmi sem utal arra, hogy ez egy több, mint 800 ezer forintos gép (ezzel le is lepleztük az árát, nem olcsó, ezt ki kell jelenteni) – a doboza egyszerű barna kartonpapír, de azt kinyitva már előtűnik a jellemző csomagolás. Fekete, jól záródó tartóban pihen a gép, mellette a táp található, a laptopot elővéve pedig rögtön egy áhítatos sóhaj jön. Az MSI új üdvöskéje nem a megszokott fekete-piros színekben pompázik, sokkal stílusosabb kombinációt kapott: fekete-aranyat. A különleges szín persze csak ott bukkan fel, ahol feltétlenül szükséges, így a jól kereső üzletemberek is nyugodtan választhatják ezt a remek eszközt. A hardver garantálja, hogy a következő pár évben ne kelljen pénzt kiadnunk sem asztali PC-re, sem másik laptopra: legújabb generációs Intel processzort, 16 GB RAM-ot és egy Max-Q Nvidia Geforce GTX 1070-es videokártyát kapott, plusz gyors SSD meghajtót (a HDD kimaradt). Az, hogy ezeket be tudták építeni egy ilyen vékony házba, egy mérnöki csoda, és tádám, egy újabb lenyűgöző adat következik: a GS65 súlya kevesebb, mint 1,9 kilogramm! Ezt a mérnökök úgy tudták elérni, hogy maximálisan kihasználták a rendelkezésre álló teret. A tapipad és a billentyűzet között alig fél centi távolság van, a képernyő kerete mindösszesen pár milliméter, és nincs numpad, de ez legyen a legkisebb baj.

A GS65-öt egyébként remek használni, tudja, amit egy drága, ilyen célra tervezett géptől elvárhatunk, a játékok tökéletesen futnak rajta, a részletes eredményekért tekintsétek meg a mért értékeket! Érdemes emellett megemlíteni, hogy a programok rendesen megizzasztották a vasat, a notebook testének felső-középső és bal oldali részén akár tojást is lehetett volna sütni. Ez abból fakad, hogy a hűtése elég érdekes, hiszen összesen három ventilátor található a gépben, 2-1 elrendezésben, viszont a szellőzőnyílások a teljes méretből adódóan nem túl nagyok: szerencsére a hűtés változtatható az MSI saját eszközkezelő alkalmazásában, a Dragon Gaming Centerben. A termékismertető 8 órányi üzemidőt ír, de nyilvánvaló, hogy fokozott használat mellett ezt nem képes elérni a GS65: folyamatos Netflix és YouTube nézéssel a tápból így is nagyjából 4 órát lehetett kihozni, ami, valljuk be, nem rossz eredmény.

### A JÖVŐ ÚTJA

Ajánlható-e a GS65? Ha valaki rendelkezik elegendő pénzmaggal, akkor egyértelműen igen (ne feledjük, hogy egy Apple MacBook Pro még ennél is drágább). Kicsi, könnyű – ez a legnagyobb erőssége –, elfér egy hátizsákban, mindemellett brutál erős, emiatt alkalmas a VR-re is. Jó, a billentyűzete angol, de ezenkívül nem igazán lehet belekötni az MSI legújabb üdvöskéjébe: funkcionalitásból jeles alá vizsgázott. Hogy miért? Bár nagyon szép hangja van a laptopnak, érthetetlen, hogy a mérnökök miért lefelé irányították a hangkivezetést. Ezt azonban már csak kötözködésként írjuk-mondjuk, hiszen más megoldással még erőteljesebb hangzásvilága lenne. Egyébiránt a jelenlegi trendeket figyelembe véve a jövő izgalmas dolgokat tartogat: lehet, hogy a következő évben már 1,5 centi vastagságú laptopról fogunk írni? Az idő megválaszolja a kérdést.

## MSI GS65 STEALTH THIN 8RF BENCHMARK

| Játék neve | Min. fps | Max. fps | Átl. fps |
|---|---|---|---|
| Hitman Absolution | 88 | 166 | 108,48 |
| Company of Heroes 2 | 46,58 | 99,9 | 69,8 |
| Rise of the Tomb Raider (Syria) | 29,97 | 103,6 | 72,09 |
| Thief | 63,7 | 135,3 | 83 |

## MSI GS65 STEALTH THIN 8RF SPECIFIKÁCIÓK

| | |
|---|---|
| Processzor | Intel Core i7 8750H (2,2-4,1 Ghz, hat mag) |
| Memória | 16 GB (2400 Mhz DDR4) |
| Videokártya | Nvidia Geforce GTX 1070 8 GB (Max-Q Design) |
| Kijelző | 15,6 hüvelykes FULL HD IPS, Matt, 144 Hz, 7 ms válaszidő |
| Háttértár | 512 GB M.2 NVMe SSD |
| Optikai meghajtó | Nincs |
| Hálózat | 802.11ac Killer Wifi, Bluetooth v5. |
| Csatlakozók | 3 db USB 3.1, 1 db USB 3.1 (Type-C), 1 db HDMI, 1 db Mini-Display |
| Akkumulátor | 82 Wh, 4 cellás, akár 8 óra üzemidő |
| Dimenziók | 357 x 247 x 179 mm |
| Súly | 1,88 Kg |
| Garancia | 2 év gyártói |
| Operációs rendszer | Windows 10 Professional, 64 Bit |
| Audió | Dynaudio hangszórók, 2x2 Watt |
| Ár | Konfigurációtól függ, a tesztelt gép ára 860 ezer forint. |

AZ AMD CSÚCSRAGADOZÓJA, AZ ACER KÖNTÖSÉBEN

# ACER PREDATOR HELIOS 500

[ÍRTA BODAK]

**Ritka az AMD belsővel szerelt laptop, így mindig üdítő ilyennel találkozni. És bár nem mai csirke az Acer csúcsragadozója, ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy csúcsragadozóhoz illő módon ne lenne tettre kész, és ne nyelne le keresztben bármit, amit felé dobunk.**

A közhiedelemben a mai napig él, hogy az AMD, vagy ha úgy tetszik, a vörös csapat kütyüjei (legyen szó processzorról vagy videokártyáról) jobban melegednek, többet esznek, és úgy általában nem érnek fel a konkurenciához. Ez pedig egy laptop esetében általában még több előítéletre ad okot. Erre rácáfolandó az Acer Predator Helios 500 mindent bevet, amit csak lehet. Tehát már csak egy kérdés maradt hátra: sikerül neki?

## MEGLÁTNI

Első találkozásunkkor súlyos kézfogással köszöntöttük egymást, az Acer „kicsikéje" ugyanis közel négy kilogrammot nyom önmagában, az elegáns, letisztult dobozban pedig még ott lapult a féltéglányi adapter is. A kicsomagoláskor előbukkanó szerkezet dobozához méltón letisztult és egyszerű, emlékezetet az ASUS régebbi készülékeinek kinézetére. A sarkok enyhén tört vonalvezetése agresszív megjelenést kölcsönöz az amúgy sallangmentes, logóval díszített Helios 500-nak. Igazán egyedi külsőt a masszív szellőzők kölcsönöznek neki, melyeket ezüstös karimával emeltek ki a formatervezők. Az enyhe kék fénnyel megvilágított billentyűzet kompakt, elhelyezése tökéletes az ölünkben tartott munkavégzés vagy játék során.

## MEGSZERETNI

Az operációs rendszer gyors indulásáról egy 250 GB kapacitású Hitachi SSD gondoskodik, adatainknak pedig a RAID-be kapcsolt 1 TB-os HDD ad otthont. Az FHD felbontású, IPS panellel szerelt, 144 Hz-es kijelzőre nem lehet panasz, minden irányból tökéletesen látszik, matt felületén a tükröződés csak erős háttérfénynél zavaró. A képért az AMD Radeon RX Vega 56 felel (a maga 8 GB HBM2 memóriájával), a gép lelke pedig egy 3,2 GHz-en ketyegő, 8 magos AMD Ryzen 7 2700. Ennyi lóerővel megáldva pedig nem csoda, ha semmiféle feladat nem okoz neki problémát, akár videoszerkesztéssel is megbirkózik a 32 GB DDR4 RAM-nak köszönhetően, de még a 16 GB-tal szerelt változatnak sem akadnak problémái.

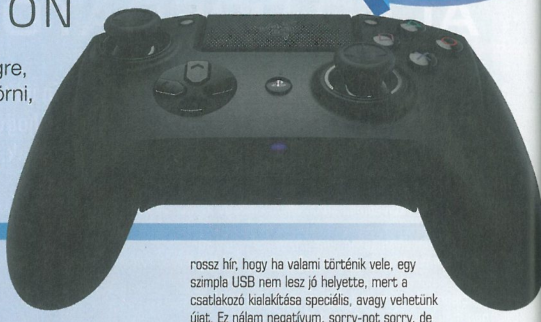
Persze felmerül a bevezetőben is felvetett kérdés: mi ennek az ára? Mert van neki, de mindenkit megnyugtathatunk, nem a túlmelegedés az. A Unigine 2017-es Superposition benchmarkját stresszteszt üzemmódban futtatva a rendszer egyetlen eleme sem kezdett túlzottan melegedni, minden mutató a kellemes 60 C° körüli tartományban mozgott, bár ez elsősorban a Helios 500 elképesztően hatékony hűtési rendszerének köszönhető. A gép teste csak a kivezetések környékén kezdett el érezhetően melegedni, illetve a billentyűzet volt langyos középtájon, és a hanghatás sem volt zavaró. Remek, nem melegszik – de az akkumulátor üzemideje alacsony, nehéz feladatokra adapter nélkül mindössze nagyjából másfél órán át használható, mielőtt az energiatakarékosság jegyében lekapcsolna a dedikált videokártya.

## FELÉBREDNI

Minden nagyon szép, minden nagyon jó, de a kezdeti lelkesedést lelohasztja a rideg valóság. A már említett Unigine benchmark (FHD Ultra beállítások mellett) ugyan gyönyörűen tartotta a 60 fpst, a 144 Hz-es kijelző így munka nélkül marad, ha nem akarunk kompromisszumokat kötni. Márpedig egy ilyen gépet nem azért vesz az ember, hogy megalkudjon, ami nem is csoda, hiszen brutálisan jó, de brutálisan drága is az Acer Predator Helios 500 a maga 800 ezer forintos árcédulájával. Persze, aki megengedheti magának, az biztosan nem fog csalódni.

## BAJNOKOK PRÓBÁJA

# RAZER RAIJU TOURNAMENT EDITION



[ÍRTA BŰJTI] A Razer nem aprózza el a dolgokat, elvégre, ha van egy piaci szegmens, ahova érdemes betörni, akkor bizony egyből ott is terem a cég, hogy kitöltse a hézagokat. A vállalat mérnökei pár éve már konzolokra is terveznek, a PS4 pedig kiváló platform az állandóan szárnyaló eladásaival.

A legfontosabb azonban talán nem is a PS4 és a PS4 Pro eladási mutatója, hanem inkább az a töretlennek tűnő népszerűség, ami a Sony platformjai mellett az esportot és a közösségi média influencer erejét illeti. Éppen ezért ma már nem az számít, hogy a legjobb legyél, hanem inkább az, hogy a legjobb cuccaid legyenek, amikkel aztán híressé válhatsz. Valamiben – hogy ez a játéktudást, a reflexeket, netán a sikoltozó képességeid érinti, az már mondhatni, lényegtelen. És a gamer székek, egyéb gamer perifériák után immáron a konzolos/PC hibrid társadalom is célkeresztbe került, elvégre a Raiju-széria legújabb darabjai hangzatos címekkel emlékeztetnek rá, hogy számítógépen vagy PS4-en is lehetsz bajnok.

### MINTHA CSAK EGERET HASZNÁLNÁL

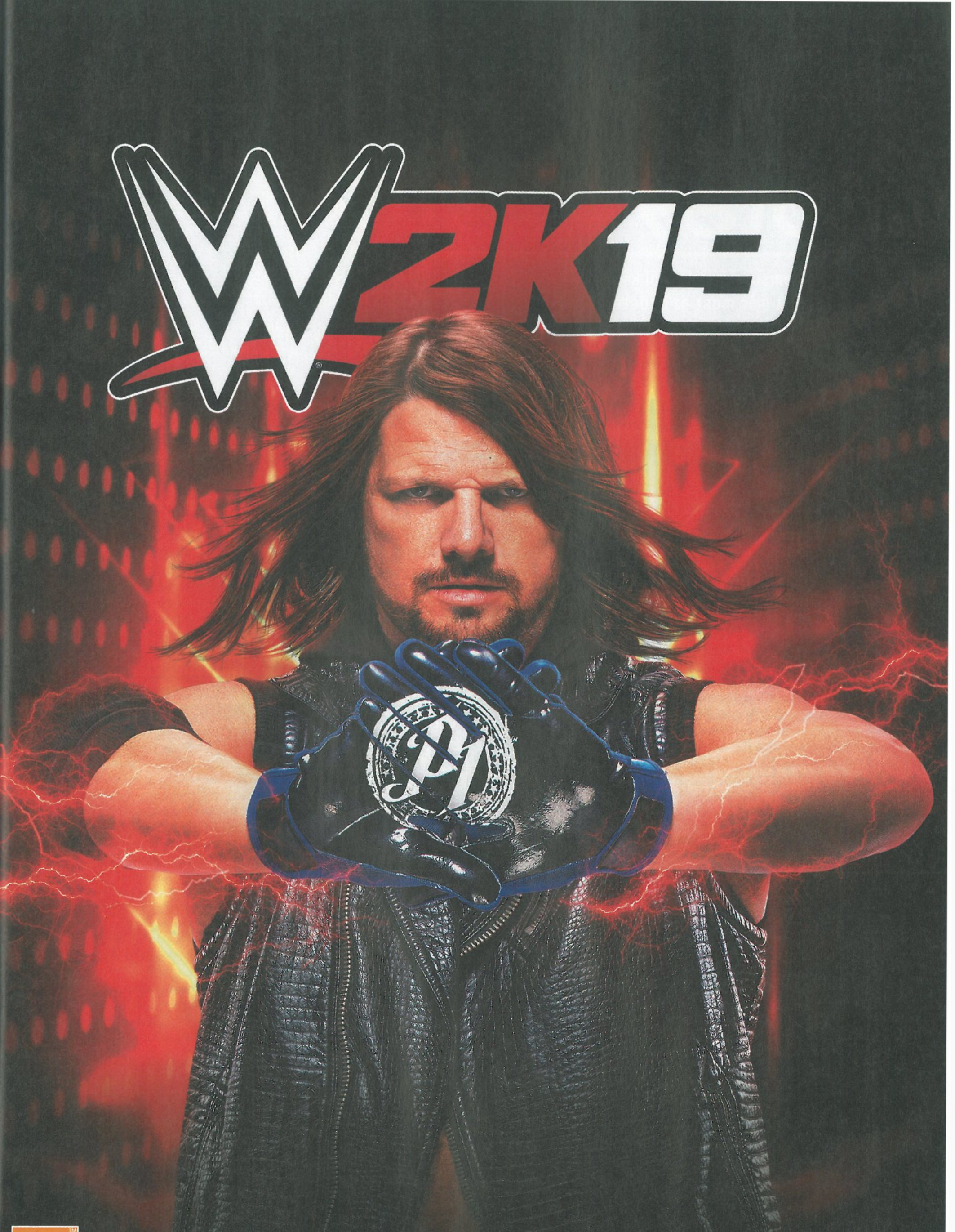
Szó ne érje a ház elejét, a minőséggel ezúttal sincs gond, és ez egyből nyilvánvalóvá válik, mikor a kék dobozt kinyitja az ember. A CEO levele először a szakértelemről és elhivatottságról tesz ígéreteket, amit aztán a kézbe simuló kontroller súlya és anyaga csak még jobban megerősít. Nálunk a legösszetettebb, legjobb, moduláris Ultimate (200 dollár, avagy nagyjából 56 000 forint) helyett a Tournament Edition (TE) járt, ami 50 dolcsival olcsóbb, vagyis inkább a 40 000 forinthoz van közelebb, mint az 50-hez. Cserébe viszont le kell mondani néhány extra funkcióról és tartalomról: ilyen a bélelt védőtáska, amiben bármikor sérülésmentesen lehet szállítani életünk kontrollerét, illetve ilyen a színes világítást biztosító Chroma, továbbá a cserélhető pad és analóg kar. Minden más viszont a szokásos. Vagyis dehogy, hiszen ahogyan a billentyűzeteknél és egereknél is megszokhattuk, rengeteg finomhangoláson esett át ez a remek szerkezet. Vegyük például már magát a fogást és a látványt. Az Ultimate 352 grammjánál kicsivel könnyebb a TE 322 grammja, ami hátsó gumiborításának köszönhetően még a több órája zajló játék után is belesimul a kézbe, ráadásul ideoda cikázó ujjainkat már az előző széria alulra helyezett négy gombja sem zavarja. Helyettük van egy darab középen-alul, ami a telefonos társítást indítja, illetve négy extra gomb, vagyis kettő plusz a szokott ravaszok között és kettő lapka a hátoldalon, amik sok esetben képesek megkönnyíteni a dolgainkat. A világítás itt kimerül egy kis kék lámpában, ami üzem alatt jelez, a beállítások során pedig villog, viszont a gumiborítás és a kialakítás mindent megtesz azért, hogy az apró kis „hiányosságok" miatt ne maradjon bennünk tüske. A dobozban természetesen eredeti, védőborítással rendelkező Razer kábel is található, ami viszont rossz hír, hogy ha valami történik vele, egy szimpla USB nem lesz jó helyette, mert a csatlakozó kialakítása speciális, avagy vehetünk újat. Ez nálam negatívum, sorry-not sorry, de szeretem a könnyen pótolható kiegészítőket, amiknél én szabom az árakat, nem pedig rájuk vagyok kényszerítve. A kontroller vezetékes és vezeték nélküli formában is működik, erről egy apró kapcsoló gondoskodik, amivel azt is kiválaszthatjuk, hogy PC-n vagy konzolon üzemeljük be az eszközt. Ha sikerült a művelet (lehet, nálam volt gond, de sem a PS4-es, sem a telefonos kontakt nem jött össze elsőre), már lehet is használni az egyébként kiváló szerkezetet. Ahogyan azt megszokhattuk, minden gomb finom átmenetként működik a mechanikus kapcsolós megoldás felé (Mecha-Tactile), ennek hála pedig még a PS4-nél is olyan érzésed van, mintha egy jobb rágcsálót bökdösnél a monitor elé kuporodva.

**A RAIJU TOURNAMENT EDITION ÉPPEN OLYAN MASSZÍV ÉS KÉZRE ÁLLÓ, MINT AMILYENNEK EGY KONTROLLERNEK LENNIE KELL. A RAZER MEG IS KÉRI AZ ÁRÁT.**

### AHOGYAN TE SZERETED

Nem lehet szó nélkül hagyni a Raijuk egyik legfontosabb elemét, vagyis a testre szabást. Az 500 elmenthető profil nemcsak a játékstílusok, hanem kifejezetten játékcímek számára is több mint elég, ezek beprogramozásához és tárolásához pedig csak egy mobilos alkalmazást kell letölteni, a Bluetooth kapcsolat megteremtése után pedig jöhet a gombok beállítása, amik egy gyors leokézást követően már rendelkezésre is állnak.

És hogy milyen a használatuk? Nos, rendkívül kellemes, ugyanis semmiféle lag nem érzékelhető, azonnali a reakció, amiről még hang formájában is megerősítést kapsz. Egy Call of Duty vagy Battlefield esetében ez mindenképpen előny, a karok érzékenységének beállításával (igen, ez is alap az app segítségével) pedig még a szokásosnál is több fejlövést oszthatsz ki. Személyes probléma, tudom, de a hátsó lapkák és extrák nálam hiába voltak jelen, mert bár próbáltam oda variálni az ugrást, hogy ne kelljen extra időt fordítani az ujjmozgatásra a hagyományos gombok között, valahogy órák után sem sikerült igazán ráéreznem a dolog ízére. Bár évtizedek megszokása után ez talán nem annyira meglepő. Ha viszont csak mostanában kezdi valaki kiismerni ezt a fajta irányítást, nem lőhet mellé a Raiju legújabb példányával/példányaival, és aki kicsit jobban a zsebébe nyúl, valóban bajnoknak érezheti magát. G




16 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2018 WWE. All Rights Reserved.

2K

A CSÚCSRAGADOZÓ

# SAMSUNG GALAXY Note9

[IRTA DREAMER] A Samsung jóvoltából kézhez kaptuk a Galaxy Note9-et, amit már most az okostelefonok királyaként emlegetnek. A készülék alapos ráncfelvarrást kapott a tavalyi változathoz képest, ami a külsején kevésbé, míg a belsején annál jobban meglátszik.

Be kell vallanom, hogy nem tartozom azok közé, akik évről évre remegve várják, hogy bemutassák a legújabb Samsung vagy Apple telefonokat. Éppen ezért, ha véletlenül rám esik a választás, hogy teszteljek egy ilyen készüléket, akkor nem vakít el a várakozás okozta feszültség, és puszta kíváncsiságból ülök le megnézni, mire képes az adott telefon. Ugyanez igaz a Samsung Galaxy Note9-re is.

### MEGISMERKEDTÜNK

Első ránézésre semmi különlegest nem találtam benne, egy sztenderd kinézetű, csúcskategóriás androidnak látszik a maga lekerekített formájával és csillogó kinézetével, azonban közelebbi vizsgálat után rá kellett jönnöm, hogy ha csak picivel is, de már külsejében eltér az átlagtól. Teljes mértékben fémborítást kapott, melyen a forrasztásnak csaknem nyomát sem lelni. Tükröződő, fényes csillogása mutatós, és ilyen is marad, ha kesztyűben használjuk a készüléket – más esetben ujjlenyomat-mágnesként működik. A Note9 alsó felén az egyre elterjedtebb C típusú USB csatlakozó mellett egy a korábbinál mélyebb basszusú hangszóró, egy fülhallgató-bemenet és a telefon belsejébe elrejtett S Pen fogad bennünket. A nyomásérzékelő toll hasonlóan működik, mint egy grafikus tábla esetében, egyedül annyi különbség van az S Pen és egy Wacom táblához használt toll között, hogy a Samsung íróeszköze jóval vékonyabb és mágnes helyett Bluetooth alapú. A töltéshez nem lesz szükségünk külön egységre, mivel a telefonon keresztül önműködően feltöltődik.

A Note9 kijelzője ismét csak a Samsung telefonoktól megszokott Infinity Display formában van jelen. A felület némivel nagyobb lett, mint a Note 8 esetében: a 6,4" képátlójú AMOLED kijelző Quad HD+ (2960 x 1440) felbontással rendelkezik, és minden kétséget kizáróan a piac legszebb képernyőjét tisztelhetjük benne. Elképesztően kontrasztos, ami főként a megjelenített fekete mélységéből adódik. Ezt természetesen HDR-támogatás miatt is érdemes megemlíteni, mivel a kijelző roppantul fényes (erős napfényben is gond nélkül látható, olvasható rajta minden), ám a sötétebb tónus miatt sosem érződik túl világosnak. A méretes kijelző hátulütővel is rendelkezik. Még a nagyobb kezű emberek számára is gondot fog jelenteni a kezelése, sokszor szükségünk lesz mindkét kezünkre, hogy például előhívjuk a kijelző tetejéről legördülő menüsávot, valamint a hátlapon található ujjlenyomat-olvasó sem esik kézre. Jó hír, hogy a készülék feloldásához más opciók is rendelkezésünkre állnak. A szokásos pin kód és minta mellett íriszolvasó és arcfelismerő is került a Note9-be.

**ÁRÁTÓL ELTEKINTVE A NOTE9 BÁRKINEK BÁTRAN AJÁNHATÓ KÉSZÜLÉK, MIVEL SEMMILYEN KOMPROMISSZUM MEGKÖTÉSÉRE NEM LESZÜNK RÁKÉNYSZERÜLVE.**

### RANDI LETT BELŐLE

A Note9 legjobb tulajdonságai belülről fakadnak. Az alapkiadás 6 GB RAM-mal, 8 magos processzorral, 128 GB belső tárhellyel és 4000 mAh-es akkumulátorral érkezik. A magasabb kapacitású aksi miatt nemcsak 20%-kal tovább bírja töltés nélkül, mint elődje, de játékra is ideálisabb. A PUBG Mobile gond nélkül fut rajta, valamint a Fortnite is legalább olyan szépen mutat a készüléken, mint az iPhone X esetében. A szokásos hátlapi melegedést persze most sem sikerült elkerülni, de a Note9 nálunk sosem hevült fel annyira, hogy túlfűtés miatt leálljon. Minden egyes játékszoftver a Game Launcher nevű appból indítható, ami amellett, hogy a játékaink könyvtáraként működik, számos extra funkcióval kecsegtet. Például játékmeneti felvételek készítésére is kiváló lehetőséget nyújt.

A Note9 kamerája egy picit érdekesebb történet. A Huawei által elindított duplakamerás elrendezés itt is felüti a fejét, azonban az Xperia XZ2 után némileg csalódást nyújt. A hátlapi kamera 12 MP-es, és sötét, bevilágítatlan környezetben szemcsés képeket készít, valamint mozgó objektumok fényképezése esetén videofelvétel jelleggel sorozatfelvételt készít, amit nem menthetünk el kockánként, csakis egyben nézhetjük vissza a teljes sorozatot. Videót maximálisan csak UHD felbontásban tud rögzíteni, és a szuperlassítás sem működik olyan meggyőzően, mint a Sony telefonjának esetében.

A Note9 két változatban került a boltok polcaira. Az első a 6 GB memóriával és 128 GB belső tárhellyel ellátott alapmodell, amely nem kevesebb, mint 335 ezer forintért kapható, a másik pedig annak nagyobbik testvére, melybe már 8 GB-nyi RAM szorult, és 512 GB tárhellyel rendelkezik, ára pedig 420 ezer Ft. Akinek azonban ennyi hely sem lenne elég, azok egészen 1 TB-ig bővíthetik a Note9-et.

Habár az ára elrettentően magas, a készülék maga csaknem kifogástalan. A legnagyobb hasfájást az egyik oldalsó gomb jelentette, ami kötelezően a Bixby appot hozza elő, tehát nem szabhatjuk testre, pedig örültünk volna egy programozható gombnak, hogy előhívhassuk a kamerát vagy a Google asszisztenst. A Samsung most aztán igazán kitett magáért, és mérnökei büszkék lehetnek erre a telefonra, hiszen nem csak javították előző évi teljesítményükön, de hallgattak a vásárlókra és az ő visszajelzéseik alapján építették meg ezt a majd' minden tekintetben lenyűgöző telefont.

ISMERŐS ÓRIÁS

# Sony Xperia XZ2 PREMIUM

[IRTA **DREAMER**] Nem is olyan rég illant el a nyár, melynek során először vettem Xperia telefont a kezembe. Az XZ2 és annak kisebbik öcsikéje, az XZ2 Compact annyira megfogott, hogy az alapkiadású készüléket a mindennapi telefonommá tettem, és nem tervezem egyhamar lecserélni.

Amikor a Sony elküldte nekünk az XZ2 prémium kiadását, kapva kaptam a lehetőségen, és azonnal lecsaptam a telefonra. Végtére is, mi mást tehettem volna? Kíváncsi voltam, vajon megtud-e kísérteni, és rá tud-e venni arra, hogy készüléket váltsak.

Lévén az XZ2 alapvetően egy prémium besorolású telefon, kissé meglepett, hogy lesz egy még prémiumabb kiadása. Az első gondolataim válaszokra váró kérdések voltak. Hogyan lehet, és – ilyen rövid idő belül – minek javítani egy olyan készüléken, ami már így is remek használati idővel, korábban piacvezető, de még most is gyönyörű kijelzővel, combos konfigurációval és számos más extrával rendelkezik? Nos, a Sony úgy gondolta, hogy ott toldanak az XZ2-n, ahol csak lehet, és remélhetőleg ezzel olyan potenciális vevőknek nyerik meg a szívét, akik mobil helyett egy zsebre vágható PC-t és/ vagy profi kamerát szeretnének maguknak vásárolni.

**A SONY OTT TOLDOTT AZ XZ2 PREMIUM KIADÁSÁN, AHOL NEM SZÉGYELLTE. A KIVÁLÓ KIJELZŐ MÉG NAGYOBB LETT, ÉS EGY HELYETT KÉT KAMERÁT KAPTUNK.**

### MÁR MAJDNEM TABLET

Az első szembetűnő változás az Xperia XZ2 és az XZ2 Premium között a készülék méretét érinti. A prémium változat a mobilgyártók által közkedvelt nyújtott forma helyett szélesebb idomokra cserélte a telefon kinézetét. Míg az alapkiadású XZ2 5,7"-os, addig az XZ2 Premium 5,8"-os képátlóval rendelkezik. A nagyobb méret nagyobb felbontást is magával hoz, a feltuningolt eszköz kijelzője 4K-s, egészen pontosan 2160 x 3840 felbontással operál, ami képminőséget tekintve óriási előrelépés az XZ2-höz viszonyítva.

A készülék még nem hagyta el a főként Bravia tévék által használt TRILUMINOS kijelzőt, ám azt már most is tudni lehet, hogy jövőre az XZ3-nál ezt OLED-re cserélik.

Az X-Reality képjavító technológia, akárcsak a HDR-támogatás, most is megmaradt, viszont az alapkiadást és a prémium változatot egymás mellé téve nehéz szemmel látható különbséget tenni a két kijelző között. A felbontás javításának köszönhetően a Premium jóval részletesebb képet ad, mint fiatalabb társa, és a feketéje is mélyebb, ám közel sem annyira, mint a Samsung Note9 esetében.

### UGYANAZ, CSAK PICIT TÖBB

A magasabb felbontás viszont nemcsak javított képminőséget hoz magával, de az akkumulátort is megterheli. Szerencsére nem kell attól tartanunk, hogy a Premium hamarabb könyörög töltő után, mint az XZ2, aminek két oka is van. Az első, hogy a készülék dinamikusan váltogatja a felbontását, ezzel értékes százalékokat megspórolva, illetve az aksit is kicserélték. Az XZ2 3180 mAh-es akkumulátorát egy 3540 mAh-esre váltották.

A készülék belsejét érintő változások itt azonban nem érnek véget. A Premium csaknem ugyanazzal a belsővel szolgál, mint elődje. Egyedül a már említett akkumulátor változott, valamint bővítették a memória méretét. Nem kell nagy előrelépésre számítani, mindössze annyi történt, hogy a 4 GB-ot 6-ra cserélték. Játék közben az az extra 2 giga érezhetővé teszi a különbséget a két eszköz között. Példának okáért az olyan címek esetében, mint az Asphalt 9, a Premium teljesítménye szembetűnően stabilabb. A HDR-támogatás bekapcsolásához a játék konfigurációit a legmagasabbra kellett állítanunk, ami durva eséseket eredményezett az XZ2 esetében, a Premium azonban gond nélkül veszi ezt az akadályt.

### MÁS SZEMMEL

Végezetül pedig az XZ2 legjobb része, azaz a kamera maradt az egyetlen pont, amit kitárgyalhatunk. A Premium átvette azt, amit a Huawei a P9-cel elindított, vagyis duplakamerával szerelte fel a hátlapot, amelyek közül az egyik színes, míg a másik monokróm képeket készít, és a kettőt összemosva sikerül mélyebb kontrasztú fényképeket alkotni. Ezenfelül a Premium fényképező appja 2 új funkcióval is bővült. A dual kamerával bokeh effektes képeket és kontrasztos fekete-fehér fotókat is készíthetünk. További változás, hogy az 5 megpixeles előlapi kamerát 13 megpixelesre cserélték, hogy részletgazdagabb szelfiket lőhessünk vele. A videofelvételek esetében nem történt változás, a készülék ugyanúgy képes 4K-ban és HDR-ben rögzíteni, mint elődje, és a szuperlassítás is visszaköszön, sőt a fent említett effektek hozzáadását kivéve a kameraapplikáció sem változott.

### HA PANASZKODNOM KÉNE

Az XZ2 Premium egy kiváló telefon, habár kétségtelenül akadnak hibái. A két kamera miatt az ujjlenyomatolvasó a megszokottnál lejjebb került, ami már az elődnél is problémát jelentett. Emellett a készülék meglepően nehéz. Nem kevesebb, mint 236 grammot nyom, vagyis jóval nehezebb, mint elődje. Azoknak, akik a nadrágzsebükben hordják a telefonjukat, csak alapos megfontolás után ajánljuk az XZ2 Premiumot, mivel bizony az érezhetően lehúzza az ember zsebét. De hé, melyik másik gyártó mondhatja el magáról, hogy a telefonja vetkőztet? G

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és Pozandr

# LEVROV

## MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

**Na, tessék!** Egy hónappal ezelőtt JohnBart még arra panaszkodott, hogy 35 fokban, langymeleg sört iszogatva pakolta az üveggyapotot a padláson, erre itt van szeptember vége, és az emberek pulóverben, vastag kabátban mászkálnak az utcán, a sör pedig fel lett cserélve a forró teára és egyéb, magas hőmérsékletű italokra! Gyerekkoromban még azt tanították, hogy négy évszak van, de ez mára megdőlt: a tél után pillanatok alatt beköszönt a nyár, nyár után pedig jön vissza a hideg. Persze ez sem teljesen igaz, hiszen a reggeli öt fok után az ember délután már megsül, de hát ez van, az éghajlatváltozás már régóta tart. Ahogy a Levrov is volt, van és lesz, az e havi termés természetesen Chocho távozása és a WoW köré összpontosult. – Pozandr

Ezúttal láthatóan két téma (WoW és Choco távozása/Böjti regnálásának kezdete) motivált mindenkit az írásra, és hirtelen lesz egy szép, tematikus Levrovunk. Ja, és JohnBart is meglépett – viszlát, és kösz a halakat – szóval a mellékelt ábra szerint ezentúl Andrisnak és nekem lehet panaszkodni, lelkendezni, felháborodni, követelni, hogy monnyunk le, készséggel meghallgatjuk.
Vagyis megolvassuk, csak ami nem releváns, azt diszkréten mellőzzük. – AliceWake

### KEDVES GURUSOK!

Újságotokat olvasva már az első oldalon meglepetés fogadott. Chocho távozik :( Én meg elhittem, hogy a mainap rosszabb már nem lehet. Nagyon bírtam Chochot, az írását, a stílusát **(Nem csak te, mi is, sőt a kiadó vezetője is, ezért vezette a Guru szekerét három éven át. – Pozandr)**, de ez mellbevágott. Az első gondolataim ezek voltak: Hogyan? Miért? Most ez komoly? **(Igen, már az Orákulum is megmondta: „Aminek kezdete van, véget is ér." – Pozandr)** És tényleg az. Elolvasva a szöveget, rájöttem, hogy végül is Chocho jól döntött: elég régóta volt a ``főszerkesztői székben`` és valahogy együtt tudtam érezni vele, mert bizony a filmes utalással teljes képet kaptam.

Amikor Böjtit választottátok meg főszerkesztőnek, gondolom páran egymásra nézve, elhaló hangon csak ennyit tudtak kinyögni: ``Mit tettünk?`` ;) **(Várj, akkor most megválasztottuk, majd jól meglepődtünk rajta? Tudtuk, csak nem sejtettük? – AW) (Whiskey-be fojtottuk bánatunkat. Ja, nem. Éppen ellenkezőleg. – Pozandr)** Viszont reménykedem benne, hogy Böjti is remek lesz erre a posztra, és Chocho: Sok szerencsét a továbbiakban! **(Nyilván mindenki retteg és vigyázzba vágta magát az új főszerk előtt. *Nem.* Csak azt nem értem, miért kell Gazdámnak szólítani...? – AW)**

LACI

**Utolsó mondatodat köszönjük Chocho nevében is. Tehetséges, ért az íráshoz, és a szakmában maradt, szóval nem kell félteni. Pár évvel ezelőtt olvastam, hogy az egy munkahelyen eltöltött ideális idő 3-5 év között van, utána belefásul az ember. Jó, Magyarországon ezt nehezebb kivitelezni, viszont az Egyesült Államokban átlagosan hét évente költöznek el az emberek egy új államba, mert új munkát kaptak. Ez egy több évtizedes karrier esetében öt-hat munkahelyet jelent, ugyanakkor az új élményekre és az ezzel együtt járó tanulásra mindig szükség van. Chocho ezt megtette, de Böjti személyében egy másik tehetséges személy vette kezébe a gyeplőt, és bár ezzel együtt a Guru is megváltozik kicsit, a magazin örök, amit elsősorban nektek, az olvasóknak köszönhetünk. – Pozandr**

**Sokat szerintem nem változott a magazin, nem is fog. És a legfontosabb információnak azt tartom ebben az esetben, hogy többször voltam főszerkesztő, 2001 óta írok print videojátékos magazinokba, 1986 óta vagyok gamer, mindig imádtam a játékokat és a nyomtatott sajtót, ez a szenvedély pedig soha nem múlt. Esélyesen most már nem is fog. – Böjti**

### TISZTELT PC GURU TEAM!

Sokat vívódtam, hogy írják-e egyáltalán, mert már küldtem egyszer- levelet nektek. **(Tudtommal nincsen korlátozva az egy főre jutó megírható levelek száma, és valószínűleg azt sem mondtuk, hogy oké, ezt még elnézzük, de többet ne forduljon elő. – AW)** Szomorúan olvastam, hogy Chris után Chocho is meglép a szerkesztőségből **(Én is szomorú voltam. –Pozandr)**. Elég régi olvasó vagyok, gyakorlatilag 10 éves kormotól 17 éven át veszem a Gurut **(Cimbora, akkor komoly gyűjteményed van, régi lemezek megvannak? Ha igen, kincs van a kezedben! – Pozandr)**, már annyi van, hogy nagyanyám pincéjének a felét elfoglalja **(Gondolom, örül, hogy a saját dolgait nem tudja elpakolni, de a kisunoka boldogságáért mindent. – Pozandr)**. Sok szerkesztőségi tag megfordult már a lapnál, de talán Chris hiányát éreztem eddig a legjobban, a közösségi médiát tekintve is, és a lap tartalmát tekintve is.(privát vélemény) Bevallom Chochot egy időben nem bírtam, mikor nagyon lehúzta a Mafia III-at, aztán mikor végigjátszottam megtudtam, hogy miért **(Csak ez volt az oka? Ejnyebejnye... – Pozandr)**. Szóval, ahogy teltek múltak az évek, egyik tag után jött a másik, de valahogy nem bírtam elképzelni, hogy ez a két ikonikus, már-már történelmi személyiség **(Chocho, Chris: halljátok? Egy lapon vagytok említve olyan híres emberekkel, mint Kolumbusz, Roosevelt és Churchill! – Pozandr)** egyszer csak megpattan, s láss csodát meg fél év se telt el a két ember távozása között. **(Új kihívások? Környezetváltozás? Titkon utálták az egész brigádot? – AW)** Csak bennem merült fel a kérdés, hogy lehet a kettőnek egymáshoz köze? **(Nem, nem volt, egyszerűen megtörtént. – Pozandr)** Továbbá miért hagy ott egy ilyen tapasztalattal rendelkező, megbecsült szerkesztő egy jó nevű lapot **(Megírta, szólította az északi szél... Valójában egy új munkahely. – Pozandr)**?

Számomra ez döbbenet. Félreértés ne essék, így is venni fogom a lapot, mert összetételét, történelmét, tartalmát tekintve nincs párja. **(Mindenki nevében köszönjük szépen, viszont kívánjuk, az egyházközség nevében a jóisten áldjon meg! – AW)** Alighanem ha a lap megszűnne véglegesen felnőnék **(Ugyan, nem megy az olyan könnyen. – AW)**, és hagynám a gamerkedést a francba **(Ez meg végképp nem. – AW)**, nem lenne már ami motiváljon (vagy demotiváljon) arra, hogy megvegyek egy-egy játékot. Így hát nagyon remélem, sem veterán szerkesztőségi tagok nem lépnek tovább **(Nem, mi maradunk! – Pozandr)**, sem a lap nem szűnik meg **(*We leave no man behind!!!* – AW) (Ez nem történhet meg: a Guru volt, van és lesz – fő a pozitív gondolkodás. – Pozandr)**. A két amigónak pedig további sok szerencsét és kitartást kívánok!!

GÁBOR A MÁTRÁBÓL!

**Kedves Gábor a Mátrából! (És mindenki, akiben felmerültek hasonló gondolatok!) Mindenki nyugodjon le! A lap nem szűnik meg. Böjti, ha igen, akkor te mondd meg nekik, a te hangod mélyebb!– AW**

**Kicsivel ezelőtt már leírtam, amit egy kutatás szerint a munkahelyekről tudni érdemes, így nem teszem meg újra. Inkább a gamerkedéshez szólnék néhány szót. Én magam még 1988-ban kezdtem játszani, egy Enterprise 128-on. Azt hiszem, ez az a dolog, amiből nem lehet kinőni, lassan harminc éve űzöm, hiszen a fejlesztők és a kiadók mindig képesek új élményt adni, és megfelelő mennyiségben egészséges is lehet. Növeli a reflexek sebességét, stratégiai gondolkodásra tanít, nekem abból, hogy játszottam, nem egyszer sikerült előnyt kovácsolnom bizonyos szituációkban. Szóval játsszál te is, de csak kellő mértékben, annyit, ami még nem megy a szociális kapcsolataid és az egészséged rovására! – Pozandr**

**Mielőtt további összeesküvés-elméletek születnének, a leírt gondolatokat valaki tovább szövögetné, jelzem, hogy nem az illuminati sorozta be a többieket, vagy legalábbis nem tudok róla. Meg egyébként is túl van misztifikálva, ha valaki máshova megy el dolgozni. Chocho már nem érezte magáénak ezt a videojátékos dolgot, új lehetőségeket keresett, Johnny pedig egyszerűen elfáradt, külsősként és belsősként is megterhelő tud lenni még egy ilyen álommeló is. Mi viszont, akik kitartottunk, és maradunk, mind azon dolgozunk, hogy a megszokott minőséget kapjátok, és semmiben ne szenvedjetek hiányt. – Böjti**

## A HÓNAP LEVELE
## SZIASZTOK!

A tárgy kicsit megtévesztő tud lenni, ez amolyan ne a borítóról ítéld meg a könyvet, mert könnyen teljesen másról szólhat. Na, azért majd a konklúzió mégis csak az lesz, hogy csak meg kell vennem a BfA-t, mert megragadtam 110-en és szegény kicsi Frost magem nem élvezheti ki a Kul'Tiras nyújtotta gyönyöröket.

Szóval ott kezdődött, hogy egy osztálytúrán az erdőben **(Na ne... Nálatok is ez a program? Nekünk meg kellett másznunk a Mátrát, a Börzsönyt, az ofőnk nagy túrázó volt, az osztály már kevésbé... – Pozandr)**, még középiskola elején, jó természetbarátokhoz illően, arról beszéltünk a haverokkal, milyen jó is bent ülni a gép előtt, magasról tojva a fölöttünk csicsergő madarakra, vagy az előttünk lévő fákra. Nem vicc tényleg nekimentem egynek. Ekkortájt még nem volt otthon internetem **(Nekem sem, ebben hasonlítunk egymásra. – Pozandr)**. Az idősebbek tudhatják, milyen hangulatos is volt órákat ücsörögni, hogy letöltsek egy pár száz megás magyarítást egy internetkávézóban **(Betárcsázós net rulez! – Pozandr)**, erre költve azt a kevés zsebpénzem is. Szóval szóba jött egy bizonyos multiplayer játék. Érzem ahogy az olvasók egyként felmorajlanak, hogy igen végre, a wow eljött. Csalódást kell okoznom, ez a játék a Silkroad Online nevű koreai csoda volt **(Nekem a Second Life. – Pozandr)**. Meséltek nekem róla a szerencsések akiknek már volt nete. Mesélték, hogy a világban ahol igazi emberekkel lehet találkozni, ahol együtt lehet menni questelni és... nos igen a Silkroadban ezeket mind lehetett csinálni. Persze érdemeit nem vitatnám el hiszen, barátságok köttettek és nagyon szép órákat köszönhetek neki. Aki nem tudná mi ez a játék nézzen utána, nem egy WoW **(Hát nem, de mint tudjuk, a WoW az MMO-k alfája és omegája, szó szerint. – Pozandr)**. Csak, hogy egy kis ízelítőt adjak: órákig nem lehetett belépni, mert tele volt a szerver, de queue nem volt, így ott kellett ülni kattintgatni a Loginra és imádkozni. Na de képzeljétek el azt az eufóriát, amikor végre beengedett. Leírhatatlan. A questek kimerültek abban, hogy ölj meg 2000 mobot. Ez nem túlzás, a 2000 reális szám volt. 0.001% fejlődés egy mob után már 40-es szinten mmm. De ez hozta el nekem az MMO-k és az internet világát **(Gratulálok, nekem az egyetem és a beadandó házi dolgozatok világa, az is van olyan jó, mint egy MMO. – Pozandr)**.

Ekkortájt tört be a WoW a köztudatba, már folyt párhuzamosan a Silkroaddal. Ekkoriban menő volt Sro-s pajtásaimmal szidni azt, mint hogy a WoW sokkal rosszabb mint az említett perfection. Természetesen reális érvek nélkül **(Mindig úgy mondj véleményt, hogy ismered az adott dolgot. – Pozandr)**. Aztán a karakteremet kirabolták a második meg botolás közben megölt valakit és addig ütötték a játékosok amíg 2 szintet vissza nem fejlődtem **(Részvétem a veszteségedért. – Pozandr)**. (Igen, itt, ha megöltél valakit, súlyos árat fizettél.) 52es szinten 2 szint az nem kevés idő volt. Így kb befejeztem a dolgot. A klán is lassan felbomlott utána. Ezután jött el a WoW ideje.

Igen ide is elérkeztünk. A wow engem is beszippantott **(Látod? Nem is volt baj, hogy otthagytad a Silkroadot. – Pozandr)**. Na, de nem ám az eredeti arra jó középiskoláshoz méltóan nem volt pénzem, így egy magyar privát szerveren álltam neki törp harcosom tápolásának. Szerintem mindenki tudja hol is pontosan. Nem volt menekvés. A haverjaim is ezzel játszottak már, én kissé lemaradva kezdtem el **(Az nem baj, legalább megvolt a motiváció a fejlődésre. – Pozandr)**. Ebből az időszakból származik a legtöbb anekdota amit sosem felejtek el. Először mikor 80 lettem, (WotLK volt az adott szerveren épp.) felvételt nyertem egy bizonyos klánba. Az említett egyik osztálytársam megoldotta, hogy bevegyenek. Rendkívül muris volt ott lenni. Naxxramas volt az aktuális raid, amit hetente azt hiszem kétszer jártunk. A klánom, lévén nem a legprofibb nem tudta végigütni **(Ezért a beismerésért utólagosan is kirúgás járna. Pont. – Pozandr)**, valahol a közepén elakadtunk. De raideltem. Ez nagy dolognak számított. Izgultam előtte mint egy kisiskolás a felelés előtt. Emlékszem, ahogy a klánfőnök mély hangon ordítja, hogy A BOSS HÁTULRÓL LESZ TANKOLVA!! vagy ahogy a főnök kisfia vezeti a raid groupot, csak mert a kisfia, és a dps táblán a leghátsó helyet sikerült mindig elérnie egy mage-el. Ekkor már a csapból is WoW folyt nálunk. Erről beszélgettünk szünetben és tesi órán, és talenteket meg armory-t nézegettünk órákon **(A tanulás jó, de a WoW helyett a tanárra kellett volna figyelnetek! – Pozandr)**. Ezután történt valami rendkívüli.

Egy második osztálytársam egy másik klánban volt. Nem akármilyenben, hanem egy híresen jóban a szerveren. Nem tudtunk oda bekerülni, mert nem is volt felvétel. De aztán... aztán meghirdették. Pályázni kellett rá online **(Bizony, ezt a menetrendet mindenki ismeri, aki valaha is belekóstolt egy MMO-ba. – Pozandr)**, kitölteni egy jelentkezési lapot, és utána reménykedni, hogy felvesznek. Hittük, hogy talán sikerül, ennek az osztálytársamnak a segítségével aki már úgyis régen tag, így hát megpályáztuk mindannyian. A haverom és tesóm gyorsan bejutott, ha jól emlékszem. Én pár nappal utána kaptam meg a jó hírt **(Nálam ezt az örömet a Guild Wars adta. – Pozandr)**. Épp egy tesi óra előtt. Az volt a legboldogabb tesi órám. Valaminek ott is kellett örülni, ha már az aznapi kézimeccs nem hozott lázba. Aztán velük is elmentünk Naxxba, és amit ott láttunk attól leesett az állunk. Úgy mentünk végig a raiden, mint kés a vajon **(Tényleg? Megettétek? – Pozandr)**. Khel'Thuzad elsőre kivérzett a csapat előtt, és még cuccokat is kaptam, úgy hogy nem volt dkp-m (klános licitrendszer volt), mert már mindenkinek megvolt minden kellő cucca, és csak funból mentek, várták Ulduart.

Ulduar közepe volt nekem a Wowos karrierem vége. Valahogy eluntam **(Komolyan? Akkor nem is vagy igazi kocka. – Pozandr)** és lassan ugy az I AM INVINCIBLE boss környékén befejeztem. A klán később szintén széthullott. De ez az időszak nagyon szép emlékeket ébreszt.

Azóta már eltelt majdnem 10 év. Saját laptopom van és Lol-ozni **(Az esporttal többet kereshetsz, mint a WoW-val, ami csak a pénzt viszi! Tényleg, csak légy elég jó. – Pozandr)** szoktam. Elköltöztem otthonról, és Budapesten élek. Minden más lett, de egy hónapja feltört valami. Megláttam tesómat, ahogy 120-as törp karakterével szörnyeket ver szét **(Welcome back motiváció, welcome back! – Pozandr)**. Ekkor feltámadt bennem. Előfizettem **(Előző állítás visszavonva! – Pozandr)** és most, 30 nap elteltével 103 vagyok a night elf magemmel, és nemsokára meg fog akadni. Most még klán nélkül de büszkén járom Azerothot, kalandokat keresve, és egyre erősebbé válva. Még ugyan a légió hadait tizedelem, de nem sokára meg kell torolnom a hordán minden sérelmet amit ezen háború alatt okoztak. És tudom mit tett Sylvanas. Ez már személyes.

Üdv, **TOMI**

**Köszönöm az e havi figyelmet, a leveleket. JohnBart után jó itt lenni, régi vágyam volt beugrani ennél a régi, már hagyománnyal rendelkező rovatnál. Várjuk továbbra is írott formába öntött gondolataitokat, hiszen a Levrov mindig is rólatok szólt. Egy hónap múlva találkozunk újra, viszlát! – Pozandr**

**Én a magam részéről pedig igyekszem a továbbiakban is motiválni vagy igény szerint demotiválni mindenkit. Ezentúl a Levrov illetékes elvtársi minőségében is. AliceWake Budapestről! – AW**

TESZT

## SOULCALIBUR 6

Több, mint hat éve már, hogy a legendás verekedős játék utoljára sorszámozott epizóddal jelentkezett, éppen ezért meglehetősen nagy esemény a visszatérés, amiből Riviai Geralt is kiveszi a részét.

TESZT

## CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Ez az első alkalom, hogy a Call of Duty kampány nélkül, csak hagyományos multival, valamint battle royale móddal jelenik meg, ami miatt már nagy felháborodás volt, pedig lehet, ez hozza el az igazi sikert.

TESZT

## LEGO DC SUPER-VILLAINS

Bár pont a Telltale Games bizonyította nemrég, hogy licencelt sorozatgyártásból nem lehet megélni, a LEGO-játékok népszerűsége töretlen. Ezúttal a DC nagyágyúi térnek vissza, hogy rendetlenkedjenek.

TESZT

## SPACE HULK: TACTICS

Hatalmas, kihalt és a Káosz által megfertőzött űrhajók, mindenhol génorzók, a gyilkos szörnyetegeket pedig csak és kizárólag a legnagyobb stratégák tudják legyőzni, az Istencsászár segedelmével.


**A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!**

✓ LOADING COMPLETE

**ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!**

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL

VAGY

VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

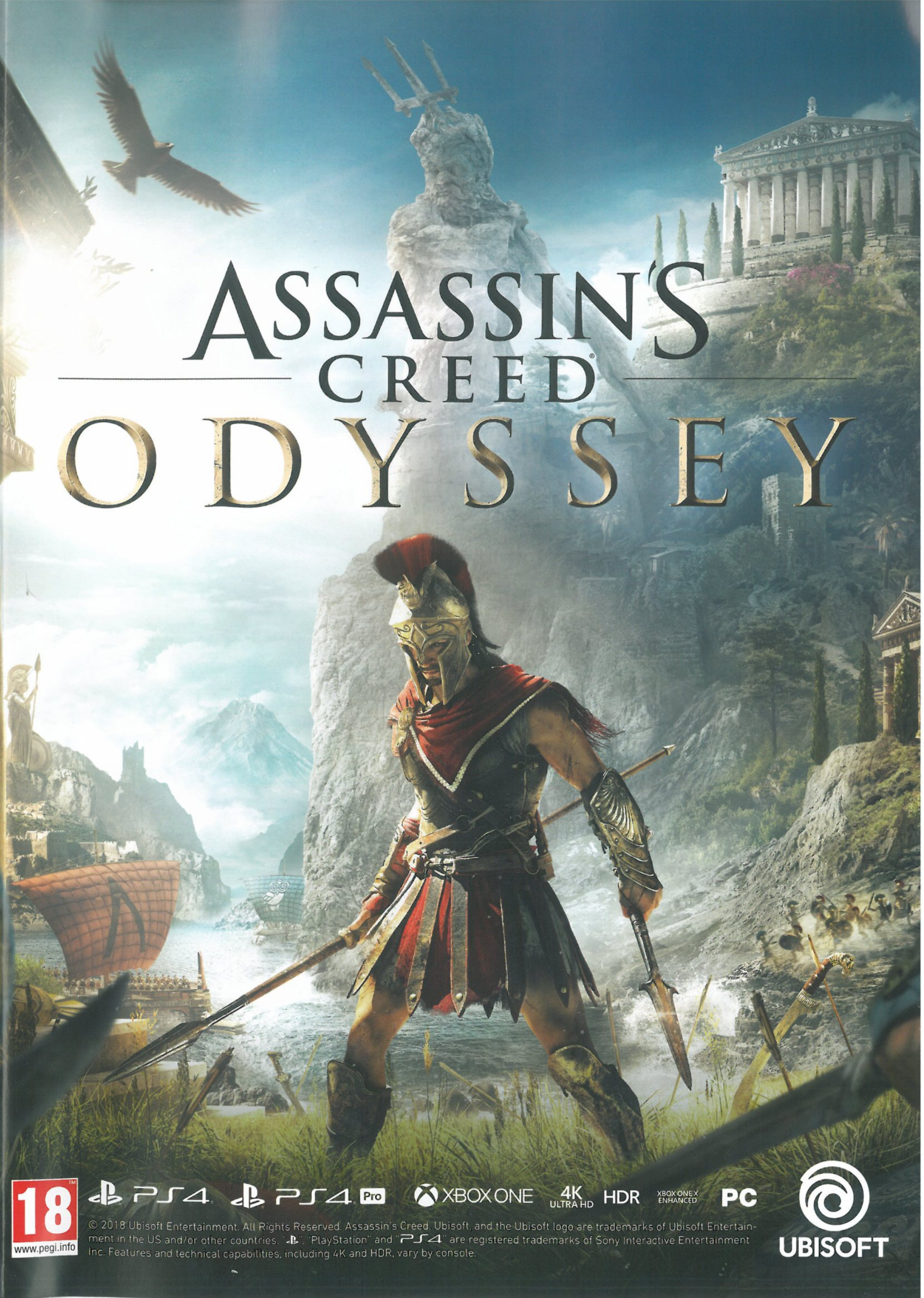
BARCRAFT

ESPORT & GEEK BAR


## KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

# NOVEMBER 08-ÁN

## JELENIK MEG



© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Features and technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console.

PS4 Pro
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
RED DEAD REDEMPTION II
2018. OKTÓBER 26.
18
www.pegi.info
PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED
PS4
PlayStation 4 EXKLUZÍV
JÁTSSZ A KIVÁLASZTOTT ONLINE TARTALOMMAL 30 NAPPAL KORÁBBAN
4K HDR
Rockstar Games, Inc. © 2005-2018. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.